

MR NUTZ DÉCLARE : SE FROTTER LA LAMPE, OUI. MAIS NE NOUS CASSEZ PAS LES NOISETTES !

ES-FORMES SUR SNIN

E MEILLEUR JEU DE PLAT MEGA CD II



82 BITS SEGA ! P. 54 PLUS FORT OUE

DISPONIBLE P. 82

LES STARS DU MOIS!

TAL FURY SPECIAL NEO GEO ZELDA GAME BOY

JAMES POND 3 MEGADRIVE

JURASSIC PARK SUPER NINTENDO

S CARTOUCHES SUR MD,

CLIFFHANGER SUR SNIN,

GRATUIT DANS CE NUMERO **UN DOUBLE POSTER MORTAL KOMBA**

GAME BOY

SUPER NINTENDO

3DO

NEO GEO

ET LES AUTRES ...

SMS, LE RETOUR : JAMES POND 2, SONIC CHAOS, ASTERIX *** LES TESTS QUI TUENT : DUNGEON MASTER (SNIN), WIZ'N'LIZ (MD), COOL SPOT (SNIN) *** JAPON EN DIRECT: ACTRAISER 2 (SFC), SUZUKA 8 HOURS (SFC), BATTLEMANIA 2 (MD), UNDERCOVER COPS (SFC), DESERT FIGHTER (SFC)

Nº 25 NOVEMBRE 1993. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 S. ISSN 1162-8869



TADIANA TONES

DERNIERE CROISADE



REPLONGEZ-VOUS DANS L'UNIVERS DU FILM ...

VOTRE MISSION, SAUVER VOTRE PERE ET RETROUVER LE SAINT GRAAL AVANT LES ALLEMANDS. PRENEZ VOTRE FOUET, VOS ARMES, ET PREPAREZ VOS POINGS ! ATTENTION, VOTRE TEMPS ET VOTRE ENERGIE SONT COMPTES! COUREZ, SAUTEZ, GRIMPEZ, DES CATACOMBES VENITIENNES AUX GROTTES DU MOYEN ORIENT, A TRAVERS 6 NIVEAUX SEMES D'EMBUCHES, QUI RETRACENT FIDELEMENT LA FABULEUSE HISTOIRE DU FILM...





CONSOLES + l'actualité sur toutes les consoles

TOUTES LES CONSOLES SUPER NINTENDO SUPER FAMICOM 22 MEGADRIVE 42 3D0 104 SUPER NES 154 NEC 158 NES 166 **MASTER SYSTEM** 174 ARCADE 182

3615 TCPLUS

La connexion 24 heures sur 24 avec la rédaction de votre magazine préféré, plus des tips, des infos, des concours, c'est sur le 3615 TCPLUS.

2 SUPER CONCOURS

GAGNEZ! 1 MEGADRIVE 2, DES CARTOUCHES SFII' SUR MD, DES TEE-SHIRTS SFIL... P. 177 **GAGNEZ! DES CARTOUCHES** CLIFFHANGER SUR SNIN. DES PLACES POUR LE FILM, DES AFFICHES, LE LIVRE... P. 187

GRATUIT: DOUBLE POSTER

Un double poster Mortal Kombat et les 8 nouveautés d'Acclaim.

MR NUTZ SUR SNIN

Le meilleur jeu de plates-formes sur Super Nintendo.



LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ASTERIX AND THE SECRET MISSION (SMS)	180
CHAMPIONSHIP POOL (SNIN)	156
CHUCK ROCK (SNIN)	124
COOL SPOT (SNIN)	142
COSMIC SPACEHEAD (MD)	152
CRASH'N BURN (3DO)	104
DENIS LA MALICE (SNIN)	128
DUNGEON MASTER (SNIN)	134
FATAL FURY SPECIAL (NEO GEO)	120
GOOF TROOP (SNIN)	116
GRADIUS 2 (PCE CD-ROM)	158
GUNSTAR HEROES (MD)	132
JAMES POND 2- CODENAME ROBOCOD (SMS)	170
JAMES POND 3- OPERATION STARFISH (MD)	108
JURASSIC PARK (GB)	168
JURASSIC PARK (NES)	166
JURASSIC PARK (SNIN)	138
MR NUTZ (SNIN)	14
PC KID CD ROCKABILLY (PCE CD-ROM)	160
PINBALL DREAMS (GB)	176
RANGER X (MD)	140
RUN SABER (SNIN)	150
SHADOWRUN (SNES)	154
SIM CITY (SNIN)	112
SONIC CHAOS (SMS)	174
SONIC SPINBALL (MD)	136
SPEEDY GONZALES (GB)	172
STAR WARS (SMS)	178
SUNSET RIDERS (SHIM)	130
SUPER OFF ROAD - THE BAJA (SNIN)	146
THE LEGEND OF ZELDA - LINK'S AWAKENING (GB)	164
	148
THUNDERHAWK (MCD)	144
WING COMMANDER - SECRET MISSION (SNIN)	
WIZ'N'LIZ (MD)	126

Mr Nutz était attendu de tous. Il ne décevra personne! Sur SNIN. Il est de la trempe des champions, il côtoie les plus grands...

JAPON EN DIRECT

Super Famicom, Megadrive ou arcade, Banana San écume les laboratoires secrets nippons. Des previews explosives!

PROJET SATURN

Banana San a vu la 32 bits de Sega! Son look, son prix, ses performances, les jeux attendus... Pour absolument tout savoir sur ce sujet brûlant!

PREVIEWS

Toutes les cartouches qui arriveront à Noël.

JAGUAR, 64 BITS

La première console 64 bits réellement disponible!

NEWS

90

Cliffhanger le film, des accessoires pour les portables, des adaptateurs pour SNIN, les tout derniers joypads...

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION
Les magesins: SHOOT AGAIN, STOCK GAMES, LEADER GAMES,
ESPACE 3 ET VOLUSIA GAMES.
Les sociétés: WDK.
Et toujours les magga:ines japonais: KADOKWA SHOTEN ET

FAMICOM TSUSHIN.

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

AIDE DE JEU & TIPS

Le Magical Wonder Band vient en aide aux passionnés. Des ruses, des astuces, des codes!

les tests les plus complets de toute la presse ludique

CRASH'N BURN SUR 3DO

Nous avons testé le premier titre disponible sur 3DO. Crash'n Burn est une course/baston comme on n'a pas l'habitude d'en rencontrer. De quoi enfoncer la Neo Geo? Foncez en page 104!



Crash'n Burn sur 3DO. Texture de la piste et des décors haut de gamme, effet de relief à vous couper le souffle. plus une flopée d'adversaires plus hargneux les uns que les autres.

LES TESTS 16 BITS

On sent bien que Noël approche! James Pond 3 (MD), Sim City (SNIN), Fatal Fury Special (Neo Geo), Jurassic Park (SNIN), Goof Troop (SNIN), Sonic Spinball (MD), etc. La classe totale!

LES TESTS 8 BITS

Côté Game Boy, ne manquez pas le fabuleux Zelda. Mais attention aussi à la Sega Master System, qui relève le défi: James Pond 2, Sonic Chaos, Astérix et Star Wars, du "tout bon"!

ARCADE

Pour les fanas des salles obscures...

ZE KILLER

Il fête... la fête des morts. Ça promet!

SORTIES OFFICIELLES

Toutes les cartouches officielles en vente en France!

LE COURRIER

Qui, que, quoi, où, comment? Wieklen répond.

INDEX

Pour repérer tous les jeux testés dans Consoles+.

LES P.A.

Les petites annonces de Consoles+.

EDITO

Salut à tous!

Tout d'abord, "let me introduce to you" un p'tit nouveau à la rédac: Nicolas, alias Nilico. Il vient de rejoindre l'équipe, c'est un vrai passionné (normal, il bosse à Consoles+!) et va désormais écrire tous les mois dans votre mag' préféré. Wel-



come! A part ça, à la rédaction, nous n'avons qu'un seul problème: c'est de n'avoir acheté qu'une seule 3DO! Avec Spy qui se prend pour Druger et bichonne un bolide nommé Vortex, avec Tasman Twix, le pilote choisi par Nilico, qui a juré de mettre la pâtée à Marc, et Spirit qui profite de son expérience sur Checkered Flag II (la future course de F1 en préparation sur le Jaguar) pour doubler à droite tous les autres concurrents, c'est le clash total dans la salle de test! Comprenez qu'à côté de ça, la grève qui paralyse l'aéroport de Roissy, les coursiers qui jouent les Cliffhanger à mobylette (merci et bravo à eux), Banana San qui est obligé de dissimuler ses dossiers secrets dans des nems ou des sushi-sashimi pour passer les douanes internationales et la chère Barbara qui est venue d'Angleterre à la rame pour nous apporter les derniers éléments du numéro que vous tenez entre les mains, tout ça, c'est de la gnognotte!!! Bon, en tout cas, ce Consoles+ numéro 25 ne fait pas moins de 212 pages! Obligé, non seulement les cartouches arrivent en masse pour le 24 décembre (la teuffel) et en plus, les consoles se battent au portillon. Vous l'avez compris, la 3DO est déjà disponible (mais encore un peu cher, c'est vrail). Mais il y a aussi le Jaguar, dont nous testerons pour vous les premières cartouches le mois prochain, le projet Saturn qui se précise enfin, etc. Ca dépote un max!

Et maintenant, attention. Avant même d'éplucher tous les tests, les previews, les dossiers, et tout, et tout, tentez votre chance! Comment? C'est simple: il y a d'abord deux méga-concours. Et, surtout, un événement, une première dans l'univers : la fabuleuse Nuit des Jeux Vidéo! Une nuit entière consacrée à ces consoles et ces cartouches qui nous font tous craquer, une méga-émission sur France 3 pour retrouver à l'écran, le 26 novembre prochain, Consoles+, Micro Kids et peut-être vous... Oui, si vous renvoyez le coupon que vous trouverez dans ce numéro avant même d'avoir lu la ligne suivante, c'est sans doute gagne! Bonne chance à tous!

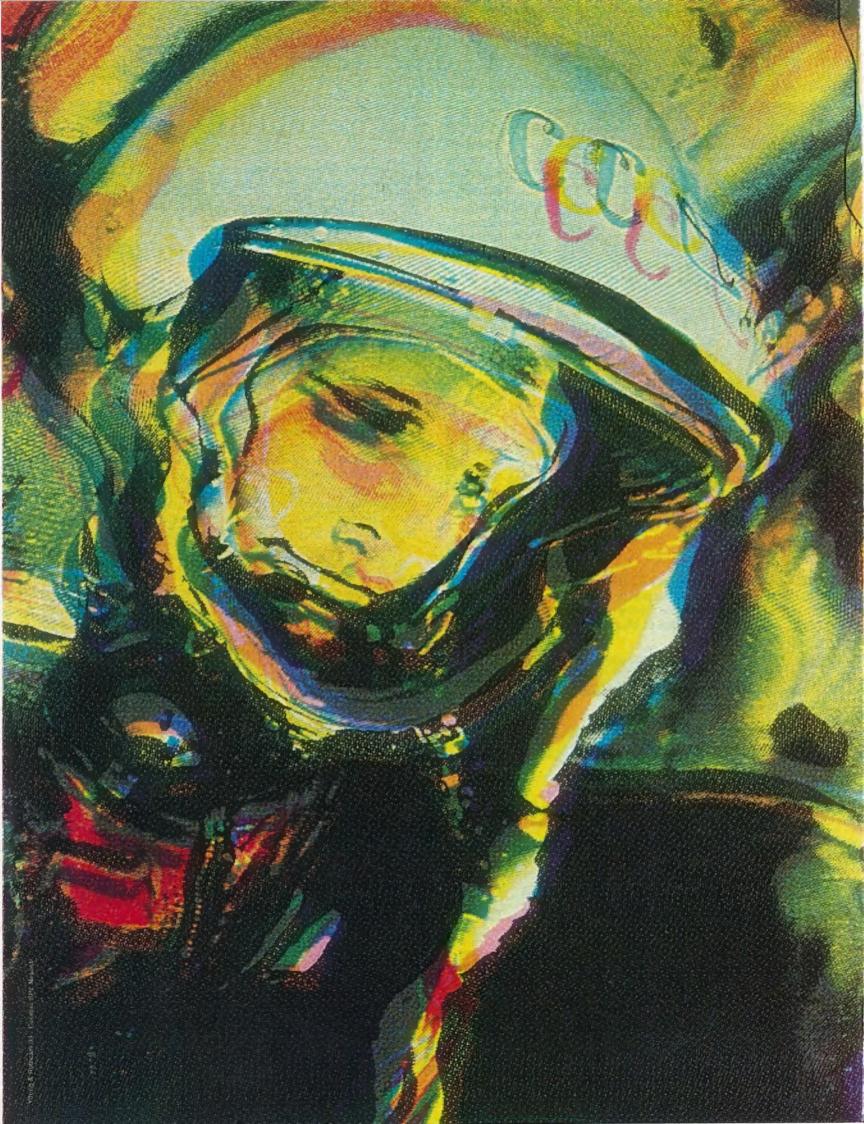
CE NUMÉRO COMPORTE UN POSTER BROCHÉ AU CENTRE DU MAGAZINE

LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 13 heures 30 à 17 heures 30 et les vendredis de 17 heures à 19 heures, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ! vous pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02.

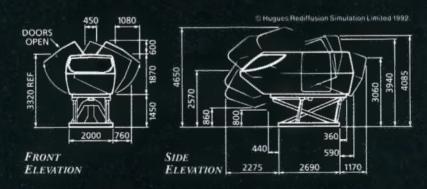
NOUVEAU!

UN SERVICE VOCAL SPECIAL TIPS **VOIR PAGES 73 ET 97**



MEPAS MANGER AMART DE PRENDRE LA NAMETTE STARWING.

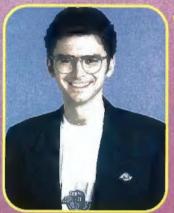
Préparez-vous à être secoué violemment de haut en bas. La navette STARWING, c'est l'aventure ultime, grâce à la technologie Super FX qui crée des animations 3D hyper rapides. La navette quittera le sol planétaire de la base du Supergames 93 au Parc des Expositions de la Porte de Versailles. Décollages du 24 au 28 novembre. Déconseillé aux petites natures! Renseignez-vous sur le 3615 NINTENDO.











RÉDACTEUR EN CHEF

Depuis que j'ai lu le dossier "L'Erotisme sur vos écrans!" qui paraît dans le Tilt de ce mois de novembre, je ne peux m'empêcher de penser à ce que sera Virtual Valérie sur 3DO! Blague à part, cette petite console est... une petite merveille! D'autant qu'avec l'arrivée imminente du Jaguar, les éditeurs vont à coup sûr tout faire pour que les titres soient vraiment à la hauteur...



WAX RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT

La 3DO, je ne sais pas encore... Tout dépendra de son prix lorsque plusieurs modèles seront disponibles, et de la qualité des jeux à venir. Crash'n Burn, le premier titre testé, j'aime, j'aime beaucoup! C'est beau, c'est rapide, c'est passionnant, même à long terme... je craquel Mais attention! torsque j'ai essayé le Jaguar, j'ai eu le même frisson. Alors, attendons encore un peu pour le jugement final!

MARC, JOURNALISTE Une chose est claire: il y a intérêt

une chose est claire: il y a interer que les prix baissent! On s'est toujours plaint du prix exorbitant de la Neo Geo et là, c'est carrément deux à trois fois plus cher! La 3DO est une nouvelle console de luxe. Si les jeux sont à la hauteur des capacités de la machine, pépé Sonic et le pauv'vieux Mario vont prendre un sacré coup de vieux!



On nous avait déjà fait le coup avec la Neo Geo, et voilà

On nous avait déjà fait le coup avec la Neo Geo, et voilà qu'on nous remet ça avec la 3DO! D'accord, c'est une belle bête, mais elle est carrément hors de prix, et el vous voulez la trouver, il va falloir prendre votre mob pour dénicher un des cinq ou six magasins en France qu'il a vendent. Et même si vous arrivez à en dégoter une et, faute de fric, à l'échanger contre votre petite sœur, vous découvrirez que la prise de courant est une américaine, et qu'il n'y a pas de prise Péritel pour brancher l'engin sur une télé normale! Bref, pour le moment, je ne mettrai pas mon pognon là-dedans. Je préfère les hamburgers au sang frais!



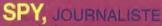
SPIRIT, JOURNALISTE

Mon opinion sur la 3DO est un peu partagée. Crash'n Burn est une course originale, avec une grande variété d'options superbement présentées. Mais, pour une machine de ce prix, je m'attendais à une véritable révolution, ce qui n'est pas du tout le cas. Il subsiste quelques ralentissements, dus aux accès CD, et l'absence de mode 2 joueurs dans la course est à mon sens impardonnable. Espérons que les prochains titres exploiteront mieux les capacités de la machine, pour que le doute ne soil plus permis.



BANANA SAN, CORRESPONDANT AU JAPON

Le seul intérêt que je reconnaisse à la 3DO est celui d'avoir introduit une série d'idées nouvelles et d'être venue bousculer l'attentisme prudent de Nintendo et Segal Sinon, les jeux que j'ai vu tourner, les capacités de la machine et, surtout, le prix de l'engin ne m'ont pas vraiment embailé. Non monsieur, je n'échange pas non baril de Saturne, de PSX, de Tetsujin ou de



La 3DO? Mouais, pas mal! Un support, pardon, une norme de cette trempe a au premier abord tout pour plaire: 32 bits, support CD, 16 millions de couleurs affichables, bref, une machine étonnantel C'est blen beau, une bonne machine, mais les jeux développés seront-ils à la hauteur? Au vu des démos présentées, ils semblent promettre, mais je préfère, avant de me prononcer, appliquer la fameuse maxime: "Wait and see". Car Jaguar amve, et à moitié prix!



SAM, JOURNALISTE SWITCH, JOURNALISTE

Regardez-nous quand la 3DO est arrivée! Oui, c'est une excellente machine... mais je reste mitigé, J'attends des éditeurs qu'ils développent des jeux qui auront un réel intérêt. Crash'n Burn est techniquement parlait... sans plus! Le fun sera là au début, puis il diminuera! De plus, on attend encore le Jaguar d'Atari, la Saturn de Sega et la 64 bits de Nintendo. Dui vivra verra!





TOP / FLOP / TOP / FLOP / TOP /

TOP FLOP

CRASH'N BURN CRYSTAL DYNAMICS-3DO

Etes-vous prêt à affronter les plus terrifiants pilotes de l'an de grâce 2044? Si c'est le cas, préparez les lance-flammes ou les armes à énergie (et les 6 000 francs à investir dans la 3D0l) car la course dans laquelle



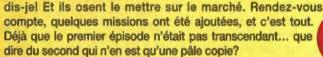
ils vont vous entraîner risque d'être chaude, très chaude! Voilà ce dont la 3DO est capable, et, entre nous, c'est du tout bon! Le nombre de circuits est incalculable, la présentation des options étonnante, et l'action sans cesse renouvelée. Préparez les pesetas...



WING COMMANDER SECRET MISSIONS

MINDSCAPE-SNIN

Rien, ils n'ont absolument rien changé depuis le premier volet de Wing Commander. Le jeu est identique, pareil, semblable, exactement comme l'autre, c'est le même, vous







MR NUTZ

OCEAN-SNIN

On l'aura attendu, celui-là! Ocean nous envoyait des photos de temps en temps, histoire de nous faire saliver... Et maintenant qu'on l'a, on ne le lâche plus! Il est beau, coloré, varlé, bourré de tableauxbonus, et tellement riche en



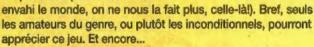
rebondissements qu'il devient sans conteste le titre de référence en matière de jeu de plates-formes sur SNIN. Sam n'en est pas revenu, et Ze Killer a peur de perdre son boulot. "Des images que l'on aimerait voir plus souvent..."



RUN SABER

ATLUS-SNIN

Quand on vous dit beatthem-all classique avec des relents de Strider 2 sur MD, vous êtes en droit d'attendre quelque chose de pas mal... Eh bien, détrompez-vous! Absence d'originalité, réalisation médiocre, scénario banal au possible (des aliens ont





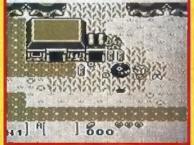


THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

NINTENDO-GB

Huit donjons aussi énigmatiques et labyrinthiques que dans les versions SNIN et NES. Un scénario

aussi prenant et effrayant que les meilleurs de Tagada
Christie. Une réalisation presque aussi bonne que celle de la
SNIN, mais sans les couleurs... Qu'attendez-vous, à part des
sous, pour courir l'acheter? Seul reproche: un langage plus
châtié n'aurait pas fait de mal aux p'tites têtes blondes qui
vont se ruer à l'assaut de cette cartouche.





COSMIC SPACE HEAD

CODEMASTERS-MD

En alternance, un jeu d'aventures et un jeu de platesformes... On avait rarement vu ça, et en français qui plus est! Mais bon, ce n'est pas pour autant que le jeu casse toutes

autant que le jeu casse toutes les briques du mur d'en face, loin de là. En fait, il n'est pas franchement mauvais, il est seulement trop gamin. L'aventure est trop facile, la partie plates-formes proche de la nullité... Codemasters nous avait habitués à des jeux réservés aux plus jeunes, mais là, c'est exagéré...



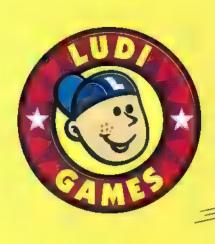


SERA LAMES IN MED A CIRC CETTE AMMONDS OA TOMBE MIN G. BY EN AMAR MAS POUR TRUT LE MOMBE.

© Disney



3615 SEGA



Specific Spe





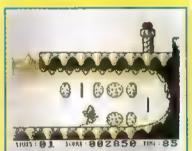


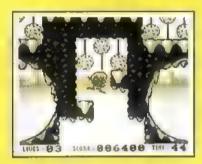
SUNSOFT

W

H











a souris la plus rapide du Mexique parcourt six pays exotiques à un train d'enfer pour sauver ses amis kidnappés par le méchant roi Grosrat...

Heureusement, Speedy a des amis bien placés et plus d'un tour dans son sombréro : du fromage pour les vitamines, des ressorts pour rebondir, un turbo puissant et... beaucoup d'humour!

★ 6 mondes fabuleux : Mexico, le désert de Sable, l'île aux fromages...

★ un "niveau de chef" pour accéder au monde supérieur

★ des obstacles casse-têtes : des blocs fondants, des paysages qui s'effondrent...

★ et plein d'astuces pour être rapide, très rapide !!!



(E.19 Fre une minute)

JOUE et GAGNE le
Top des Tops
des consoles
(Néo-Géo, Jaguar,
Méga CD II, 3DO...)
et tous les jeux
LUDI GAMES
(FI Pole Position,
Eric Cantona...)

36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP!

SUPER NINTENDO

e soft a été réalisé par deux Français (cocorico!): le programmeur principal est Pierre Adane, et le graphiste Philippe Dessolv. Nos deux génies nous ont bien fait attendre avant de nous livrer ce jeu génial et plein de magie.

Le jour où l'on m'a apporté la cartouche de Mister Nutz, je n'osais plus y croire. Cela faisait près d'un an que j'attendais ce soft avec impatience. Ocean ■ bien tenté de nous calmer, à la rédac', en nous présentant d'autres cartouches, comme Addam's Family Pugsley Scavenger Hunt, d'une bonne réalisation technique. ou encore d'autres jeux de plates-formes... Mais rien qui puisse nous faire oublier le petit écureuil dont on nous parlait tant. Trop, peut-être, car il est toujours risqué d'annoncer un succès à l'avance. Si on le vante ("C'est meilleur jeu de l'année, un méga-hit", etc.), les testeurs de jeux que nous sommes peuvent tomber de haut, même s'il est très bon techniquement... Là, pas de lézard: la rédac' est émerveillée et il y a fort à parier qu'elle le restera.

Pour en revenir à nos moutons, ou plutôt à nos écureuils, je m'en vais vous exposer le scénario dans ses

grandes lignes.

Le yeti, cette bestiole mythique appelée aussi abominable homme des neiges, vit dans la région du Tibet, au cœur de l'Himalaya. On ne sait pas encore ce qui lui est passé par la tête, mais il a entrepris de congeler la terre entière. Il espère ainsi constituer un empire dont il serait l'unique souverain. Eh oui! encore une victime de la folie des grandeurs. On parle de lui depuis des siècles et des siècles, on en parle même à la télé, à la radio, dans les journaux... Alors, forcément, il a pris la grosse tête, il est devenu mégalomane. Mais ce n'est pas le moment de lui chercher des excuses: il faut éviter coûte que coûte qu'il ne provoque une nouvelle ère glaciaire, car nul n'y survivrait. Mister Nutz, petit écureuil de choc et de charme, devra parcourir une multitude de niveaux avant d'affronter les cinq acolytes du yeti. Lorsqu'il aura réussi à les neutraliser, le plus dur restera à faire: vaincre Mister Blizzard, weti en personne!

oui!



Disons d'entrée que des jeux comme celui-ci sont rares. C'est rout d'abord sa qualité technique qui le distingue de la masse des autres cartouches du même genre, mais aussi l'imeret proprement dit. Vous devrez explorer les niveaux de fond en comble, et cels n'a rien de réparbatif car les musiques qui reus accompagnent sont de ouaine, les graphismes des paysages attravants et colorés (parmi les pius beaux sur Super Mintendo), et les ennemis très variés. Pour pro-

gresser. Il faudra être rapide et posséder de bons réflexes. La difficulté du leu est réallement progressive. Les boss sont assez difficiles à vaincre, et certains d'entre eux bénéficient des effets du mode / de la Super Nintendo. Emin. le jeu profite de quelques petites originalités. Un incontournable sur Super Nin-tendo si vous aimez les jeux de plates-formes:



WOODY LAND

Plantes camivores, hérissons, araignées autres charmantes petites bestioles peuplent le doux merveilleux monde de Mister Nutz.





Elles surgissent de n'importe où, elles sont belles, elles ont les dents longues, qui sont-elles? Ce sont les plantes carnivores du monde de Mister Nutz, pardi!



Après Woody Land le jour, voici Woody Land la nuit. Sympa! A l'intérieur d'un même monde, les décors des sous-niveaux varient. ainsi que les thèmes musicaux.



Premier boss de fin de niveau: Mister Spider. Pour l'éliminer, sautezlui dessus, tout simplement. Méfiez-vous des petites araignées qui se laissent glisser du haut de l'écran.

SUPER NINTENDO EVIEW



ADVENTURE PARK

A l'heure où blanchit la campagne, sous vos yeux émerveillés, un autre paysage se présente. N'hésitez pas, grimpez aux arbres, utilisez les cordes ■ trouvez enfin la clé qui vous permettra de visiter la maison.



Sautez de plate-forme en plate-forme, récupérez les noisettes qui sont rassemblées au cœur du tronc de cet arbre (elles font office de munitions) et admirez le dégradé du ciel...



Une fois que vous aurez trouvé la clé. vous pourrez entrer dans la maison. Mais, pour la visiter, il faudra vaincre cette terrible sorcière qui fait l'objet de zooms de rotations époustouflants.

FOWL CHICKEN

Enfin dans la chaumière: visitez, fouillez, et vous aurez des surprises. Attention aux poulets si vous voulez faire un tour dans les tuyauteries pour trouver la sortie.



Notre petit écureuil peut intervenir sur les éléments du décor. Poussez la chaise, qui vous permettra de monter sur la table. Ensuite, faites de même avec l'aquarium...



L'éponge vous permet de ne pas perdre d'énergie car l'eau verte est néfaste pour la santé de notre rongeur arboricole préféré.



Dans la cuisine, vous allez vivre quelque chose de vraiment spécial. Mais je ne vous en dis pas plus, je vous le laisse découvrir. Sachez que "cela" vous donnera accès aux tuyauteries.



Un boss qui trône dans un niveau aquatique, ça ne pouvait être qu'une pieuvre, évidemment! Dur, dur, de la faire couler!

VOLCANO UNDERPASS

Comme son nom l'indique, vous êtes dans le monde des volcans. Il y fait chaud, très chaud, Normal, avec toute cette lave. Grimpez, sautez de racine en racine, de roche volcanique en roche volcanique, et vous trouverez peut-être a sortie.



Oups! attentioni Entre ces pompiers aui pètent le feu et brûlent d'enthousiasme et ces espèces de cloportes ricanants, ça chauffe.



C'est sur ces racines gu'il va falloir grimper pour trouver la sortie. La taupe expérimente une nouvelle discipline olympique: le lancer de pioche.



Dans la lave, il fait chaud, et l'abrutie de taupe lance sa pioche vers vous. Une petite noisette dans les chicots et hop! vous serez tranquille.

SUPER NINTENDO REVIEW

CLOUDS

Une fois que vous aurez découvert la sortie de la zone volcanique, (elle se trouve vers le haut!), vous atteindrez le septième ciei. Nuages et arc-en-ciel sont au rendez-vous. A lu fin de ce niveau, vous rencontrerez un terrible ogre.









Ograoum Papa est le terrible boss de fin de niveau. Les yeux lui sortent des orbites sa langue peut vous happer d'un coup, d'un seul!

A

Le petit nuage derrière vous n'est pas inoffensif. Admirez encore une fois les somtueux décors, tels que cet arc-en-ciel plus vrai que nature.

LE CLOWN DE MEAN STREETS

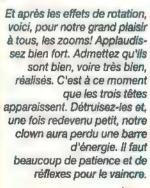
Voici l'un des boss les plus sympa du jeu. Après avoir traversé la fête foraine qui, vous devez le savoir, est infestée d'abeilles, vous serez confronté à un terrible clown. Il sautille, exécute de superbes mouvements dus aux effets du mode 7 de la Super Nintendo, tels que des rotations

des zooms. Détruisez de temps à autre les têtes et, surtout, évitez le boss!





Les effets de rotation de sprites, vous connaissez? Eh bien, en voici un, et pas des moindres. Dans ce niveau, notre clown de Mean Streets en fait l'objet d'un superbe pour effectuer son saut. C'est ce que l'on pourrait appeler un "saut périlleux clownesque".







WIS

OUI



O, miracle! Les yeux me sorten des orbites, j'hallucine, je crois rêver! Un jeu hyper maniable, de graphismes incommensurable ment beaux, une difficulté progres sive, des situations de jeu constamment renouvelées, ur beau petit scrolling multidirectionnel, de nombreux ennemis aussiredoutables que mignons. Encore plus fort, les thèmes musicaux changent d'un sous-niveau a l'autre, et les dècors également

animation du sprite est assez sympathique. Il y a des nillions, que dis-je, des milliards de tableaux-bonus don, l'exagère peut-être pour les bonus, mais à peine in tout petit peu, quoi... Mister Nutz est tout simplement proche de la perfection. On l'attendait depuis un noment? O.K.! mais c'est bon, il est là maintenant dest la "teuf"! Et, pour peine, moi, je me mets au écime noisettes!

ICE SCREAM

Voici enfin le dernier monde. L'aventure fut rude et, surtout, longue, très longue. Mais ce n'est pas encore fini. Ici, ca glisse énormément. Rejoignez d'abord l'igloo pour atteindre 🔳 deuxième partie du niveau, et vous arriverez dans la fameuse zone où vit le veti, le terrifiant Mister Blizzard...

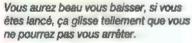




Paf! Voilà que les esquimaux s'y mettent aussi. Ils vous prennent pour du poisson, maintenant. Dommage...











Avant-dernier niveau. La fin est proche, on sent déjà le vent glacial souffler. Remarquez que les habitants de ce pays se sont amusés à tailler des mains dans la glace en guise de support pour certaines plates-formes.







Et vous voici enfin face au yeti. Vous avez anéanti ses cing acolytes. mais le plus dur reste à faire. Restez toujours près de lui. Sinon, son souffle vous transportera loin, très loin...

SUPER NINTENDO



EDITEUR: OCEAN DISTRIBUTEUR: ECUDIS DISPONIBILITE: NOVEMBRE PRIX: E

PLATES-FORMES 1 JOUEUR CONTROLE: EXCELLENT **DIFFICULTE: MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE: 3:** CONTINUE: OUI

PRESENTATION

Sur fond de parallaxe, le titre prend tout l'écran. Menu Options complet. Textes en français.

GRAPHISMES

96%

Sans doute ce qu'on a fait de mieux en matière de jeux de plates-formes sur Super Nintendo.

ANIMATIO

90%

Celle du personnage est détaillée et les scrollings Avides.

MUSIQUE

Sympahique, agréable, variée, je l'adore. Le thème principal revient comme un leitmotiv.

BRUITAGES

89%

Ils n'ont rien d'exceptionnel, mais l'ensemble, assez soft, reste de qualité.

DUREE DE VIE

On y rejoue avec plaisir. Une difficulté extrêmement bien dosée et, surtout, croissante.

JOUABILITE

Notre cher petit écureuil répond au doigt et à l'œil. C'est impec'l

Une excellente réalisation, un intérêt sans cesse renouvelé, un jeu difficile à souhait et qui profite de quelques originalités. Un MUST!









hoof em qui exploite à fond les capacilés lagar voirs passerez dans sous sots volenaz das bases gigantesques seul fore à zaine lasers, de vaissemment



FIFA FOOTBALL

urrez jouer jusqu'à 4 joueurs



De nouveaux décers, une hande so exceptionnelle, un Sonic hyper rapid Un dassique pour votre MEGA (D

C'est de la folie chez Micromania! Offrez-vous des Hits et des milliers d'autres ieux à des prix déments !

Mortal Kombat Measdrive 489F 389F Meadrive 395F 295F Tortle Ninia

Shinohi 3

Megadrive 399F 299F

Global Gladiator Gamesear 269F 199F Street of Rage 2 Gamegear 2697 199F





GLOBAL GLADIATOR Game God



IMPORTANT : Si vous n'avez pas encore la Mégacarte, elle yous sera offerte GRATUITEMENT lors de votre achat et vous bénéficierez immédiatement de ces promotions ainsi aue des 5% de remise sur tous vos achats "Souf sur les Consoles - Remise différée - Carte envoyée par courrier

Office validate dans la limite des stechs disposibles. Validate également en vente por correspondence pour toute commande reces por téléphone en Minital entre le 10 et 13 novembre.



ALADDIN

Le top des tops I Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour ! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse ! Une musique incomparable ! A ne manquer sous aucun prétexte.



STREET FIGHTER 2'

12 combattants à votre service dans cette cartouche de 24 megas! Eh Oui vous pourrez choisir aussi les Bass! Un jeu incontournable d'une qualité parfatte ! Le jeu de baston !



10-11-12-13

Novembre

MORTAL KOMBAT

Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez ! des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



nanière différente suivant le personnage de l'histoire que vous avez décidé d'incarner!



La Mégadrive 2 + Aladdin + 2 manettes 005

La Mégadrive 2 + SF2" + 2 manettes







BATMAN RETURNS

La version Mega (D de ce Hit vous propose une arcade comprenat une course poursuite en Batmobil et Retskiboot.



HOOK

Partez à la recherche du Capitoine Crochet! Grophismes somptueux, musique symphonique, una fée Clochette plus vrai que nature



THUNDERHAWK

Une révolution sur console dans la simulation de vol . Aux commandes de votre hélicoptère, vous allez devoir vous battre dans tous les coins du globe !

JEUX LES



grande qualité par l'éditeur Konami.

château. Différents mandes, des armes diverses, un jeu de

DAVIS CUP TENNIS

Une des meilleures simulations de tennis du moment. Pour 1 ou 2 joueurs. Tous les coups du tennis sur 4 surfaces ..



ULTIMATE SOCCER

réalisée par Tengen pour megadrive. Motch amical à 1 ou 2 joueurs ...



WINTER OLYMPICS

Une très bonne simulation de football A l'occasion des prochains Jeux Olympiques réalisée par Tengen pour megadrive. A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire.



NIGHT TRAP

Un jeu d'aventure à l'action video et audio et ininterrompue. Vous vous crayez au cinema et vous allez pouvoir participer pendant des haures à un jou agssignment (



ECCO LE DAUPHIN

Une tempête mystérieuse a éparpillé votre kamille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques s. 25 niveaux immenses et angereux II



FINAL FIGHT

Entrez dans la peua de Haggar, de Cody ou de Guy, battez vous à mains nues ou saisissez une barre d'acier et reprenez Metro City ou gang Mad Goar !

D'ACTION/AVENTURE



LANDSTALKER

Une superbe aventure/action sur votre megadrive réalisé par "Climax" les houteurs de Shining Force,



FLASHBACK

aio d'enter, une bande son digne de celle d'un film, une action ininter-rampue, de superbes actions animées.



JUNGLE STRIKE

La suite de Désen Strike mais complé-tement différente: 50 missions, 9 compagnes, 3 mayers de destruction.

Mégavidéo Show Gratuit Plus de 20 litres présentés sur cassette vidéo

pour 600 F d'achats (offre non cumulable) **EXCLUSIF!**



Génial !!!

Achetez Street Fighter 2' chez Micromania et bénéficiez de 50% de réduction sur une manette* spéciale Street Fighter 2 six boutons.

LE TOP 5 MICROMANIA



MORTAL KOMBAT

Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le Jeu de baston le plus violent de l'histoire du Jeu video ! Chaisissez ! des 7 combattants et effectiux 3 munds aver des adversaires terribles l



NOUVEAUTES

JURASSIC PARK

5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent : avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinessaures ne s'échappent pas.



SONIC 2

Le tant attendu Sonic nous reviera pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien: il menace encora une fois la vie de milliers d'innocents!

ULTIMATE SOCCER

Une très bonne simulation de faciball réalisée par Tengen pour vatre Gamegear, Match amical, tirs au but, options et 3 championnats : tous les atouts pour des parties

SON OF CHUCK

Retrouvez le fets de Chuck homme préhistorique dans lou sa splandeur ! Il est armé d'une massue pour combattre ses ennemis à travers des niveo omoristiques et très bien réa

LES NOUVEAUTES D'ABORD!

LE LIVRE DE LA JUNGLE

adaptation sur vatre console du èbre dessin animé . Yous diriger nugli dans une jungle terrible et dangereuse !



Retrouvez nos areductibles goulois dans una aventura piesae de caups de poings. Un jeu de pluteforme parfoir pour votre



COOL SPOT

Un jeu d'action plateformes où il faut avoir-des réflexes d'anfeit Des graphismes et une animation démente I Des musiques d'un autre monde I Un klega l'il il pour vutre



Les Promotions Mégadrive

Thunderforce 4	-399 F	249 F	Battle Toads	399 F	299 F
Megalomania	299 F	199 F	Bob	399 F	249 F
Captain Planet	.299 F	149 F	Speedball 2	399°F	199 F
Crueball	.399 F	199 F	Strider 2	399°F	299 F
Atomic Runner	.399 F	149 F	Sunset Riders	399°F	199 F
Batman Returns	.399 F	199 F	Superman	399°F	249 F

Les Promotions Gameaear

				_	
Ninja Gaiden	267 F	99 F	Super Off Road	269 F	99 F
Ninja Gaiden Slider	267 F	99 F	Super Space Invaders	269 F	99 F
Shinobi	267 F	99 F	Space Harrier	269 F	99 F
Solitaire Pocker	267 F	99 F	Super Space Invaders	269 F	99 F



Accessoires Megadrive







MICKEY MOUSE 2 Accompagnez Mickey dans des châteaux hantés en ruines, des curernes sombres, une forêt enchantée et un magasin de jouet pour rétablir le jois dans le monde de Mickey!



ECCO LE DAUPHIN

Une tempête mystérieuse a éparpillé votre lamille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes rayoumes aquatiques truffés de pièces.

LES JEUX D'ACTION



STREET OF RAGE 2 Une guerre totale afin de sauver la ville: 3 combattants, possibilité de jouer à 2 mément, une multitude de coups



WWF STEEL CAGE Tous les coups et toutes les prises du catch : coup de la corde à linge, coups de coude, plaquages, coups de piecs tombés!

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA. Tél. Vente par Correspondance (16) 92 94 36 00 (Ouvert de 8 h à 19 h)

Magasin agrandi !

Micromania Champs-Elysées Magasin agrandi ! Micromania Rosny 2

Micromania Forum des Halles Micromania Velizy 2

Tél. 42 56 04 13 Tél. 48 54 73 07 Tél. 45 08 15 78 Tél. 34 65 32 91

Micromania La Défense Micromania Nice Micromania Lyon Micromania Lille V2

Tél. 47 73 53 23 Tél. 93 62 01 14 Tél. 78 60 78 82 Tél. 20 05 57 58





NIGEL MANSE



ALADDIN co memeur de plateforme réalisé à ce jour l Des g hismes dignes du dessin onimé une fluidité des animations fabuleuse ! Una musique incomportable ## ne manquer sous aucun prétext.





EQUINOX

Partez à la recherche d'objets magiques dissimulés au coeur de différents donjans. Un jeu d'aventure en 3 D isométrique utilisant le mode 7.

C'est de la folie chez Micromania! Offrez'-vous des Hits et des milliers d'autres ieux à des prix déments!

> Jurassic Park Super Nintendo 21 Jurassic Park Game Boy



Office valuble dans le finite des stocks disponibles. Valuble également en Vente pur corresponamente reçue par tiliphone ou Minitel autre le 10 et 13 novembre.

IMPORTANT : Si vous n'avez pas encore la Mégacarte, elle vous sera offerte GRATUITEMENT lors de votre achat et vous bénéficierez immédiatement de ces promotions ainsi que des 5% de remise sur tous vos achats "Soul an la Consolas Remise différen - Carla envoyée par courrier



pervidéo Show

s de 20 titres Super Nintendo sentés sur cassefte vidéo

MICROMAN

DRAGON BALL Z 2 ACTION

Un titre pour les

Fighter 2 pour un

ou 2 joueurs . Des

dons lesquels vaus

fons de Street



MORTAL KOMBAT

Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



MARIO ALL STARS

Une compilation incontournable ! 4 Jeux avec Mario: Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3, tous troix issus de la NES, et Super Mario Bros :the Last Levels, un titre

CANTONA

64 équipes différentes, un

championnat

international, des

match amicaux, la

possibilité de jouer en salle ou en

Une nouvelle version du hit de capcom: 20 megas de baston ; des nouveaux coups spéciaux, une rapidité occrue, la possibilité de combattre le même personnoge...!



10-11-12-13 Novembre

AERO THE ACROBAT

NEW

dans un cirque. Faites des exercices de haute voltige et de trapéze en trapèze, réculiuz des clefs, des étalles ...



600 F d'achats

COOL SPOT

Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer! Des smes et une animation démente l Des musiques d'un autre mande !



xclusif !!

Georiccol Car l'écureuil aux baskets et à la cosquette est un hit made in France. Dans ce jeu haut an couleur , vous allex devalt traverser, souter et grimper de multiples

JEUX D'ACTION



footballeur artiste i

extérieur! Une véritable simulation de football avec le

ALIEN 3
La bête est papide, croche da l'acide et est puste derrière vaus l'Trauvez les prisonniers à temps avant qu'ils ne soieut contaminés! Éliminez l'alien pondeuse et explorez les canduits d'aération.



RANMA 1/2 N2

Après le dessin animé, voici le jeu pour l ou 2 joueurs . Participez à des combats ou 2 joueurs .



incornez les héras de votre dessin animé préféré !

SUPER BOMBERMAN

Un jou de stratégie, de réflexion, d'arcade complètement déliront torsque vous y jouerez à 4 grâce à l'adaptateur 4 joueres. 12 niveaux de jou d'intense action



THE 7 TH SAGA

d'aventure dans la lit fameux Soul Blazer. Vous allez è la racherche de 7 tablettes sacries avec à autres personnages.



F1 LE POSITION tion de course F1 de l'annéel

Mode 1 ou 2 joueus, 3 modes de jeu, 16 circuits, 7 écuries, les réglages de paramières de la voiture.....Sorie Prévue fin novembre



TECMO BASKETBALL

Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 cantre 5. La nouvelle simulation

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N°1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA. Tél. Vente par Correspondance (16) 92 94 36 00 (Ouvert de 8 heures à 19 heures)

Magasin agrandi ! Micromania Champs-Elysées Magasin agrandi ! Micromania Rosny 2

Micromania Forum des Halles Micromania Velizy 2

Tél. 42 56 04 13 Tél. 48 54 73 07

Tél. 45 08 15 78

Micromania La Défense Micromania Nice Micromania Lyon Micromania Lille V2

Tél. 47 73 53 23 Tél. 93 62 01 14

Tél. 78 60 78 82 Tél. 20 05 57 58

IMPORTANT : rous ces logiciels sont normalement disposibles des leur sortie, en vente par correspondence. Lus magesins ne présentent qu'one sélection de ces logiciels. Pour en conneitre la disposibilité, tapoz 3615 MICROMANIA ou léféphonez à votre magasin Micromenia. IMPORTANT : Quelques cortouches de cette page fonctionnent avec l'adoptoteur AD 29. Renseignez-vous ouprès de votre magasin.

NOUVEAUTES LE TOP 5 MICROMANIA 3615 MICROMANIA! Tout le catalogue Micromania



MORTAL KOMBAT

Une conversion admirable du fameux jeu d'arande. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video l'Choisissez I des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles (

Les Promotions

Super



LEGEND OF ZELDA

La version gamehoy d'un dessique. Yous incurnez Link et devez vous ôchapper de l'île Kohalint paur rejoindre vutre patrie Hyrula.



ASTERIX

Retrouvez nas irréductib dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme qui va conccurancer sons nul daute SUDDE mericles



SUPER MARIOLAND 2

Le terrible Wario est de nouveau passi à l'attaque. Mario devra riunir les 6 Médaillans d'Or, chacun mulés dans à mondes délirants



FINAL FANTASY 3

Après la 1 et le 2, voici le dernier volet de la trilogie . A vous de rayager dans le passé, le présent et le futur dans une botaille épique contre le lecops et l'espece



jusqu'à l'ultime combat !

Ninfendo 449 F 299 F Starwing Super Gh.'n Gh.499 F 299 F 499 F 299 F Tazmania Populous 439°F 349 F Super Kick Off 439 F 349 F First Samourai 499 F 299 F

Hit the Ice 499 F 299 F Best of B. Kar. 499 F 399 F

Out of this W. 499 F 399 F Bob

449 F 299 F Wolfchild 499 F 299 F L'arme Fatale 3449 F 399 F

Mech Warrior 499 F 399 F



Bubble Ghost 269 F 99 F 249 F 99 F **Burger Time** Marble Madness 269 F TO F

Nemesis 269 F 99 F Shadow Warrior 269 F 99 F

WWF Superstors 269 F 99 F Princess Blobett 269 F 99 F



INDIANA JONES

Partez à la conquête du Socré Grad sur 6 niveaux reprenent les scènes de film: le train, les catacambes, le chateau de Brunwold...



FT POLE POSITION

La simulation de course F1 de l'annéel Mode 1 ou 2 japours, 3 mades de jeu, 17 circuits, les réglages de paramètres de la vaiture... Une rapidité et un contrôle de votre voiture sons



Les accessoires Super Nintendo



Programpad
La premier Control Pad programmoble inclum
30 mouvements specious proprogrammobles.

Règiement: Je joins



ASCII Pad

slow motion, fe outamotique 20 coops/seconde nuites les caractéristiques de Cantral Pad d'origina



AD 29 L'adaptateur pour utiliser les curtaeches américalnes sur la Super Mintenda française.

Prix

exceptionnel Game Boy livrée nue, 4 piles 1,5 volt incluses



NOUVEAU

L'Amiga CD 32 2490F

TOM & JERRY Z

notre ami le chat dans des

poursuites infernoles !

Dons ce nouvel épisode , c'est

Les Jeux Amiga CD 32

Pinball Fantasies D- Generation James Pond 2 Microcosm **Diggers** Morph

Nom

Adresse



DR FRANKHEN 2

Notre cher Docteur est de retour dans 7 niveaux complétement différents, pour la découverte de 140 pièces dans 12 buildings



DUCK TALES 2

Cette fois natre Onc' Picsou se promêne du côté de Gizeh à la recherche d'un trésor coché au



lin fo



ROAD RASH

Une course de motos un peu spéciale où taus les coups sont permis: donnez des coups de pled ou poussez votra adversaire à plus de 200kmh!!!

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

111111	FRIA
Participation aux frais de port et d'embollage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Dísk 🗆 Cartouche 🗆 Total à payer =	F

Code postal Ville Commandoz par téléphone 92 94 36 00

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANÇAIRE

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

uis Paris composez le 16 92 94 36 00 (Ouvert de 8 h à 19 h)

Date d'expiration/.... Signature :

N° de membre (facultatif)

🔲 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement Entourez vatre ordinateur de jeux: 🗆 Game Boy 🗀 Megadrive 🗔 Gamegear 🗀 Séga 🗔 Super Mintendo

☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

Reportage · Reportage · Reportage · Repo



bitus est un jeu initialement conçu par l'éditeur anglais Psygnosis pour Amiga, il y a de cela quelques années. BPS en 🖫 acquis les droits 🥼 prépare une version Super Famicom. Ce est plus particulièrement destiné au marché européen, censé être plus friand du genre que les marchés japonais ou américain.

Jeu d'aventures/action, Obitus ne nécessitait pas l'utilisation d'un clavier, et a pu, de ce fait, être adapté facilement sur une console telle que SFC. Le scénario heroic-fantasy vous met en scène dans une situation étrange. Après avoir essayé une machine à remonter le temps, vous per-

dez connaissance. Quand yous recouvrez vos esprits, c'est pour découvrir que vous vous trouvez en pleine époque médiévale, dans un château fort, et que votre engin « disparu. Peu » peu, vous comprendrez que » curieux endroit où vous avez échoué est partagé en quatre royaumes, régis par quatre frères qui se détestent cordialement. D'épaisses forêts séparent les différents royaumes. Les rencontres : sont souvent dangereuses, mais parfois aussi très enrichissantes. Pour regagner votre époque, vous devez retrouver les quatre morceaux de votre engin, détenus par chacun des quatre frères, ainsi que la machine elle-même, cachée dans un endroit

La fenêtre dans laquelle se déroule l'aventure n'est pas extrêmement grande, mais elle est souvent animée, notamment pour les combats, 📉 se déroulent sous une forme proche d'un jeu d'arcade. Comme dans un jeu d'action, le bas de l'égran est équipé d'une série d'indicateurs vous donnent des informations sur votre santé, les directions que vous pouvez prendre, l'objet que vous tenez en main.



QUELQUES MINUTES D'EXPLORATION!

Hors château, un sombre bois yous attend. Ce n'est qu'en explorant longuement ieu aue vous réussirez à

vous en tirer et à regagner votre époque



Au fur et à mesure que vous pénétrez dans bois, la lumière décroît. Un sentiment de malaise commence à vous gagner. Vous êtes seul surtout, sans armes.



Au détour d'un sentier, une découverte inespérée: un arc et son carquois plein 🦠 flèches! Vous auriez préféré un

MP5 H&K, mais c'est toujours mieux que rien!



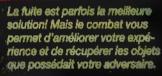
Brusquement, un curieux personnage surgit devant vous. Une des fonctions du programme vous permet d'en savoir un peu plus à son sujet. Est-il agressif ou non?



rtage · Reportage · Reportage · Rep









Ce chien sauvage vous empêche de poursuivre votre route, à moins que vous ne l'affrontiez avec votre dague,

Dans une salle du château, une rencontre inopinée risque fort de se transformer en pugilat. Le combat est inégal contre ce chevalier bardé de métal.

Plus le temps de réfléchir. Sans prévenir, il vous envoie son poing en pleine figure...

"Si vis pacem, para belium." l"Si tu veux la paix, prépare la guerre."]



ON CAUSE OU ON COGNE?

Le jeu mêle étroitement aventure et arcade. Les personnages que vous rencontrez ne sont pas tous des adversaires. Il est parfois plus intelligent de parlementer ou d'offrir un cadeau, plutôt que de combattre.



Dans les sous-sols, un gnome essaye de marchander avec vous. Sa lourde clé vous intéresse beaucoup: elle devrait pouvoir ouvrir la grosse porte que vous avez vue un peu plus tôt.



Get thee zone upstart Knave. You cannot Defeat He. Return when you nore Horthy and I shall Slay Thee.

N'affrontez pas ce gerde sans expérience ni les armes nécessaires. Vous perdriez la vie avant même d'avoir pu aller très loin dans le jeu.

Plus un geste! Vous êtes mis en joue par un inconnut A cette distance, il peut difficilement vous rater.





GAME LAND

332. AVENUE DES ALLIES 83240 LAVALAIRE TEL. 94 64 49 14

SUPER NINTENDO

MORTAL COMBAT (ELF)	569	FINAL FIGHT II (J)	499
JURASSIC PARK	TEL.	SUFER NBAA BASKETBALL (US)	565
AUEN 3 (US)	469	SUPER STAR WARS (US)	490
STREET FIGHTER II TURBO (US)	625	PRINCE OF PERSIA (JI)	490
MARIO ALL STAR (US)	595	GOOF TROOP (US)	595
WORLD HEROES (J)	649	JOE & MAC II (JI)	399
COOL SPOT (US)	519	AXELAY	350
STAR FOX (US)	495	CONSOLE NITENDO	
DIJAGON BALL 2 (J)	599	SANS JEU	790
RANNA 1/2 E(I)	649	AYEC SUPER MARIO KART	990
ASTERIX	495	AVEC STARWING	1050
BUBSY (US)	569	ADAPTATEUR UNIVERSEL PRO	140
L'ARME FATALE	390		

MEC A DOINE

MEGAUKIY	
MEGADRIYE SANS JEU	790
MEGADRINE . I JEU	890
ALPLASSIC PARK (US)	499
SHINOBI III	390
FATAL FURY	395
MORTAL COMBAT	525
DOUBLE DRAGON III	365
TALESPIN	395
COOL SPO?	499
TINY TOOMS	399
JORDAN	380
BURSY	399
JOE MONTANA II	350
JUNGLE STRIKE	395

MEGA CD	
MEGA CO SANS JEU	189
MEGA CD + 1 JEU	399
SONIC CD	54
FINAL RIGHT	33
AFTER BURNER 3	34
BARI ARM	42
RCCO	40
PRINCE OF PERSIA	31
WONDER DOG	31
ELECTRONIC CONTRACTOR IN	2.5

COMPATIBLES

IBM PC &

COLLINATION	
MIGHT & MAGIC II	399
ISHAR II	389
LEGEND OF VALOUR	429
EYE OF BEHOLDER	399
THE LEGACY	429
VEIL OF DARKNESS	399
RETURN OF THE PHANTOM	425
DAY OF TENTACLE	425
LEMANINGS II	399
CIVILIZATION	419
GRAND PRIX	399
FALCON 3 (+ SCENARIO)	450
DUNEIL	419

CONTACTED

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A : GAME LAND -332 AV, DES ALLIES - 83240 CAVALAIRE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX	MONTAN
	_		-
	_		
	1		
	+ -		
AL A PAYER + FRAIS DE P			
FRS POUR LES JEUX, 100	FRS POUR LES CON	SQUES)	

E JOINS A MA COMMANDE	CO. CO.	MANDAT LETTIE
A RAYE AU FACTEUR A IA II	NTAISON ET JE JAJOUTÉ 60 F	RANCS
NOM		
ADRESSE		
CODE POSTAL		
VILLE		

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

DESEIRIE

es concepteurs de Desert Fighter se sont très largement inspirés de Desert Strike, d'Electronic Arts (C+ 7, 85%), jeu initialement conçu pour la MD puis converti sur SFC. Comme ce demier, Desert Fighter retrace les événements récents de la guerre du Golfe. Comme lui également, il utilise une vision en 3D isométrique du terrain, claire précise, et vous charge d'une série de missions à accomplir, de la plus simple à la plus périlleuse.

Mais, parallèlement à ces similitudes, Desert Fighter a intégré une série d'innovations, le principale étant l'importance de l'aspect simulation apporté au jeu. Ainsi, autant Desert Strike était principalement orienté sur l'action, autant le jeu de Seta vous demandera de partager vos efforts entre la préparation stratégique des campagnes militaires et leur exécution. En effet, vous n'incarnez pas seulement un pilote d'élite, mais également le responsable des forces alliées. Reprenant les grandes lignes de l'invasion du Koweit par Saddam Hussein, le scénario raconte l'histoire d'un dictateur fou à la tête du Zarak, qui se lance dans l'annexion militaire d'un petit pays voisin, gorgé de pétrole, le Soweit. Ce demier se bat contre l'envahisseur, mais finit par succomber devant l'importance des forces adverses. L'ONU lance un ultimatum au Zarak pour qu'il se retire, mais rien n'y fait. L'instance internationale se perd en discussions stériles. Les forces alliées décident alors en pas laisser passer ce coup de force, et montent un corps expéditionnaire chargé de délivrer le Soweit. En tant que meilleur pilote des forces alliées, vous allez souvent être appelé à intervenir au-dessus et ciel zarakien.

LE CHOIX DES ARMES

Vous avez le choix entre deux appareils différents. Leurs performances les destinent à des missions bien différentes. Le F-15 a un rayon d'action beaucoup plus important le est particulièrement adapté aux missions d'interception. L'A-10, quant à le est spécialisé dans l'attaque au sol, au canon Vulcain ou le bombe. Pour chacun les appareils, vous choisissez l'armement embarqué en fonction de votre mission.



F-15 Strike Eagle ou A-10 Tank Killer: choisissez entre vitesse d'un jet de combat ou la puissance de feu d'un appareil spécialisé dans les attaques au sol.





Ils vous avaient promis une mission pépère: "Une petit base ennemie à bombarder... La routine, quoi!" Tu paries, Charles! L'aérodrome est juste défendu par la moitié des forces aériennes du Zarak... Gela n'a pas été facile, mais vous étes finalement parvenu abattre le Mirage F1 de ce coyote! Avec un peu chance, il ira s'écraser au sol sur un blindé de son propre camp ou sur un détachement qui passait par



rtage · Reportage · Reportage ·

RESTEZ À L'ÉCOUTE...

Même dans le feu des combats les plus rudes, le pilote doit toujours se tenir au courant des informations communiquées par la base.

L'opérateur vous transmet les demières Informations concernant le Soweit. Depuis cet écran, vous pouvez également décider de repartir au combat ou d'appeler le Q.G.

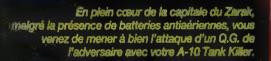
GNN, le réseau de télévision qui communique 24 heures sur 24 des informations en provenance de toute la planète, se révèle très utile pour connaître les réactions de untre actversaire.







La raffinerie de pétrole est défendue par un bataijion de chers appuyé par la chasse. Certains sont équipés de missiles sol-air. Le petit viseur bleu qui se balade sur le sol correspond au point d'impact de vos bombes, il vous permet d'effectuer un traitement "chirurgical" aussi précis qu'efficace.





Tous les Jours 43.55.99.33 De 9h30 a 20h30 Les Jeon en Plos Bas Prin 117

OCCAS **FAMICOM**

NEUF FAMICOM US.JAP.FRANÇAIS

SUPERNES US 898F

SUPERNES USALIX 786F SUPER NINTENDOMUK 648F

ANOTHER WORLD 229 CONTRA 3 229 FZERO 2284 AXELAY 279 BATMAN RETURNS 229 MARIO KART 2795 PRINCE OF PERSON 2201 CRAGON BALLZ 2 329 7R DA 3 1996

ATTIONS FAMILY? 2795 DEAD DANCE 7794 SATAL SLEEY 279F RNAL FIGHT 2 2798 STREET ROTTER 2 1696 STARTFOX **27%** START WARS ETC.....

SUPER NES US +SF2 TURBO DRAGONBALLZ2 DRAGONBALLZ 2 ACT 649F MORTAL COMBAT FATAL FUTY 2 WORLD HERO 2 TERMINATOR 2 arcusin JURASSIC PARK ALACCIN 549F SLIPER BOMBERNAN COOL SPOT \mathbf{x}^{-1} START WARS 2 549F

OCCAS MEGADRIVE US.JAP.FRANÇAIS

MEGALINIVE-1UX FLASHBACK TINY TOONS BUSBY TERMINATOR SONIC 2 ALIEN 3 GOLDEN AXE STREET OF RAGE 99F

NEUF MEGADRIVE US.JAP, FRANCAIS

649F

B49F

5495

ACTRAISER 2

ART OF RIGHTING

RANMA 1/2 N°3

MEGACIPINE 241 JK 259F MEGALPINE JAP GOOD 2895 STREET RIGHTER 2 529E 1485 JURASSIC PARK 1495 ALADOM. 399F 1495 LAMP STALKER 3996 995 SHIMORI 3 299E MURTAL COMPAT 399F ET 0 ALTRES JEUX TEL. NEUF

OCCAS NEO GED

NEO GEO+1 JX ART OF FIGHTING SUPERSINCK FATAL PLRY 2

NEO GEO NEÓ GEO 1490F WORLDHERO2 1490F SUPER S. KICK

FATAL PURY 2

OCCAS GAMEBOY

GRAND CHOCK DE IX A PARTIR DE 69F !!

OCCAS GAMEGEAR

GAMEGEAR+1JX 349F GRAND CHOIX DE IX A PARTIR DE 99F !!

NEW console 3D0+1|x 4990frs

LES ECHANGES LES MOINS CHERES !! C'EST ICL

SUPER FAMICOM 45FRS MEGADRIVE 25FRS NEO GED 99FRS ETC

POUR TOUT AUTRES RENSEIGNEMENTS SUR D'AUTRES TITRES COMBOLES CONTACTEZ-NOUS.

15fra REDUCTION DE 15f A VALOIR **SUR VOTRE PROCHAINE** 15frs **ECHANGE**

A RETURNER A. ALYZEES 1BD DE BELLEVILLE 75011 PARIS NOM---APPESSE VILE. CODEPOSTAL . TEL .

QANT. PRIX TOTAL DESIGNATION +29 is FRAIS DE PORT POUR LES CONSOLES FRAIS DE PORT

POUR TOUT AUTRES RENSEIGNEMENT CONTACTER MR VIEY PHILIPPE AU 43.55.99.33 FAX 43.55.87.86

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

rem fait partie des ténors japonais des jeux vidéo. On lui doit un nombre important des meilleurs succès d'arcade, tels R-Type Ninja Spirit par exemple. Cet éditeur a toujours eu un faible pour les jeux d'action, 💮 plus particulièrement pour les beat-them-all. Undercover Cops, l'un des derniers coin-up bien violents et légèrement cyberpunk comme Irem les aime à avoir cartonné dans les salles d'arcade, a été adapté sur la console 16 bits ... Nintendo. Vous incamez un personnage choisi parmi les trois proposés. Rosa, le seul élément féminin de l'équipe, est plus « l'aise dans » distribution de baffes que dans l'art » passer l'aspirateur ou celui. 🧼 faire la vaisselle! Zan est un gros balèze un peu lent, mais aux coups surpuissants. Enfin, Matt, derrière son armure 🧼 footballeur américain revue et corrigée par Mad Max, n'est pas du genre se laisser taquiner impunément! Il est possible jouer à deux. Chacun des héros dispose d'une attaque spéciale, qui laisse généralement l'adversaire quelque peu interloqué, voire anéanti.

Le jeu prend place dans un futur glauque où les forces du chaos ont relevé la tête, semant désordre et désolation. Une bombe atomique n'a rien trouvé mieux que d'exploser, ravageant le cité de Chronoglard. Infrastructures et organisation sont réduites

néant. Devant l'ampieur de la catastrophe, les services de la mairie ont baissé les bras. Partout, les les plus fort reprend ses droits. Les forces de police, désorganisées, sont rapidement décimées. Seul le gouvernement se soucie encore de rétablir l'ordre. Pour enrayer vague de crimes de pillages, il fait appel à une organisation secrète, la Boutique. Celle-ci dépêche ses trois meilleurs éléments: Rosa, Matt Zan, Opérant sans existence ni soutien officiels, et sans uniforme non plus, ce sont les Undercover Cops!



lis ont l'air plutôt souriant 🖟 cool, nos petits techniciens de surface Chronoglard. Mais ne vous y fiez pas: il s'agit de la crème des troupes que la Boutique a en stock!



Comme dans quasiment tout beat-them-alf nippon, on a droit se séquence du montecharge qui vous emmène au sommet d'un gratte-ciel. En attendant d'atteindre le toit de l'immeuble, où se déroulera 🗎 combat contre le boss, des hommes de main surgissent sur la plate-forme de votre ascenseur, avec la ferme intention vous faire regagner sol en moins de temps que vous en avez mis pour arriver jusque-là!



Le premier niveau se déroule dans les faubourgs industrieux de Chronoglard. Le chef de la bande qui règne sur le coin est un certain Parcs. Sa particularité? C'est un cyborg géant, fort comme un taureau. Son corps de chair et de métal double toutes ses fonctions organiques par des éléments mécaniques qui lui servent d'armure, il faudra non seulement contrer ses attaques meurtrières, mais lui porter de nombreux coups avant de le voir toucher terre.

rtage • Reportage • Repo







EVRY GAMES

7, venelle B. Franklin 91000 EVRY (Avenue Blaise Pascal, face hotel Arcade.) De 11h à 19h30. Du lundi au samedi.

JEUX NEUFS ET D'OCCASION REPRISES - ECHANGES

S.NINTENDO - S.NES - SFC

ART of FIGHTING- MISTER NUTS - ALADDIN - RANMA 2
R&Roll RACING - SIM ANT- LEGEND of ring TOP GEAR 2
ROCKY RODENT - RUN SABER - SOLSTICE 2 - EQUINOX
WORLD HEROES - FATAL FURY 2 - JURASSIC PARC

Les NOUVEAUTES à PRIX CANON! Telephonez!

YOSHI COOKIES	349 f	DRAGONBALL Z II	TEL.
Super JAMES POND	349 f	MORTAL KOMBAT	499 f
S.Fighter 2 TURBO USA	549 1	ARCUSS ODYSSEY	499 f
Super BATTLETOADS	399 1	FINAL FIGHT 2	249 (

OCCASIONS, ECHANGES? APPELLEZ NOUS!

SEGA Megadrive: Les NEWS!

WINBLEDON W.CUP	395 f	ALADDIN	TEL.
THE SON OF CHUCK	395 f	STREET FIGHTER 2	545 f
ASTERIX	395 1	LANDSTALKER	425 1
SHINNING FORCE	395 f	SONICCD	445 1
MORTAL KOMBAT	449 f	SYLPHEED CD	445 f
ROCKET KNIGHT ADV.	395 f	ADAPT, CDX PRO	445 f

NEO GEO: OCCASIONS

ART OF FIGHTING	895 f	ROBO ARMY	649 f
MAGICIAN LORD	399 f	3 COUNT BOUT	949 f
FATAL FURY	495 f	WORLD HEROES 2	949 1
FATAL FURY 2	949 1	VIEW POINT	1090 1
LAST RESORT	849 f	S. SIDE KICKS	1090 f
BURNING FIGHT	399 f	S.BASEBALL 2020	449 f
SOCCER BRAWL	695 1	BLUE JOURNEY	399 f

NOUVEAUTES - ECHANGES - LOCATIONS

L'AMIGA CD32 est là I

POUR VOUS RENSEIGNER, SUR LES PRIX, LES DISPOS, CHOISIR UN ECHANGE, RESERVER, COMMANDER: DIRECT PAR C.BLEUE

BON DE COMMAND	DE (Cheque-Mandat postal)
Qté : Désignation :	Prix :
Nom: Adresse:	Frais de port: +30 f Jeux neo-geo: 50 f

Envois colissimo recommandés

Tel:

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

A près le succès remporté par Actraiser, Enix ne pouvait décidément pas s'arrêter en bon chemin. Pour notre plus grand bonheur, suite de ce grand hit est prévue pour le mois novembre. Le scénario diffère quelque peu cette fois-ci. Il y a plusieurs milliers d'années, le bataille fait rage entre les dieux. Satan, le prince des ténèbres, a finalement été terrassé. Lors combat final, son corps a été brisé en six morceaux. Ceux-ci sont tombés sur Terre. La paix revenue, une ville a été construite sur un morceau enseveli dépouille de Satan, et une statue gigantesque a été érigée au cœur de cette cité afin d'emprisonner son âme. Mais plusieurs siècles ont passé, et la folie des hommes a repris le dessus. L'âme de Satan peu dès lors renaître et chercher récupérer toutes les parties de son corps afin de retrouver sa puissance! Vous êtes l'instrument divin, le combattant d'élite choisi par les dieux pour combattre le Mal renaissant.

Contrairement au premier épisode, Enix a renoncé à tout aspect de simulation ou de stratégie. Plus question jouer les démiurges à le Populous. Actraiser est un jeu d'action à 100%. Il fait plus appel vos réflexes qu'à vos petites cellules grises. Parallèlement à l'abandon du côté simulation, Enix a renforcé la qualité des graphismes, notamment des décors de fond, jusqu'à un point rarement atteint!

Le guerrier que vous incarnez n'est plus obligé de se mêler applétaille! Dans leur extrême bonté, les dieux l'ont doté petites ailes. Le héros vole mieux qu'un oiseau, plane dans les airs... Il peut aussi, grâce a ses ailes, effectuer plusieurs sauts de suite et s'élever ainsi à la manière de Arthur les la version SFC de Ghouls and Ghosts. Il est équipé d'un glaive avec lequel il donne des coups circulaires ou effectue des attaques en piqué redoutables. Son bouclier lui permet de parer les coups de l'adversaire, plus souvent issu d'un bestiaire fantastique. Enfin, il dispose sept sorts de magie. Au fur et mesure qu'il progresse, il apprendra les connaître et découvrira lesquels sont les plus efficaces.

ACROBATIES AÉRIENNES

Qu'il s'agisse de vaincre un boss redoutable ou se déplacer à la vitesse de la lumière, vous devez apprendre amanier vos deux petites ailes d'ange...



Grande nouveauté
d'Actraiser 2: vous voiez
comme un poisson
dans l'eau! Mais cela ne veut
pas dire que vous vous
trouvez plus à l'abri du
danger. Au contraire!





Vous pouvez contrôler votre personnage en vollet atterrir à tout moment où bon vous semble. Mais n'oubliez pas qu'il e dangereux de voler dans un ciel orageux, surtout quand on se trimbale avec une épée un bouclier accier!



Votre attaque en piqué combinée avec un sort magique qui vous transforme en oiseau feu devrait être fatale ce boss des glaces.



Les marais sont hantés par d'étranges petits gnomes. Heureusement, n'opposeront pas résistance importante.







Votre petit palais magique sur coussin d'air est toujours là, mais plus de simulation

rtage • Reportage • Reportage • Repo

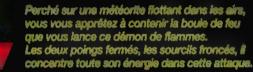




BOSS ET SOUS-BOSS

Voici quelques-unes des charmantes créatures que vous affez affronter. Admirez ces graphismes, imaginez ces animations, écoutez ces bruitages...

Ce squelette vivant aux alies de chauve-souris et au corps de dragon est l'un des nombreux boss dont vous devrez vous défaire. Mals cette foisci, vous possédez deux avantages incommensurables: un bon bouclier et un solide glaive.







Cette tête fantomatique de vieillard déchamé, flottant autour de vous, n'est pas celle de votre prof de maths (quoique...) mais celle du Pas-beau du coin, qui a envie de se caler un gaillard comme vous sous la dent, ou plutôt le chicot! Se déplaçant sans arrêt, elle n'est pas facile à atteindre et envoie en permanence des projections au contact mortel. Passaz à l'attaque sans plus tarder et n'oubliez pas que le temps vous est compté!

Votre glaive paraît ridicule comparé à celui de ce chevalier en armure. La tactique pour en venir à bout consiste à éviter à tout prix le moindre contact. Puis, dès que votre adversaire a porté un de ses coups terrifiarits, à se ruer sur lui pendant les quelques dixièmes de seconde qu'il met à retrouver sa garde. Vous ne lui infligez pas de gros dommages mais, à force, vous en viendrez à bout.





MICROGAME

39 46 05 04

Contro commercial USINES CENTER
78 140 VELIZY-VILLACOUBLAY

Vous trouverez chez nous tout type de jeux sur

NEO GEO
SUPER NINTENDO
MEGRDRIUE,
etc...

à des prix extra!

Nos super promos vous attendent également !!!

et du 10 Novembre au 10 Décembre



PROMOTIONS SUR TOUS LES
ACCESSOIRES EN MAGASIN
VENTES PAR CORRESPONDANCE
Controctez-nous au 39 46 05 04

MICROGAME

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

KONAMI/SFC

oemon, plus connu sous mom de Goemon Fight, est de retour pour de nouvelles aventures. La précédente version avait pour principale source d'inspiration un Japon médiéval et mystique (fantômes typiquement nippons dans les temples, habitations et costumes d'époque, voir C+ 1). Ces éléments de base sont à nouveau utilisés dans ce second épisode. On retrouve par exemple Ebisu, le ninja 🌕 choc, qui manie son éventail 🕩 main de maître. Le style de jeu est également similaire à celui du premier épisode: un cocktail de beat-them-up e de jeu d'action/platesformes. De même, c'est avec plaisir qu'on retrouve les petits "jeux dans 🕒 jeu" qui parsèment 🕒 quête de Goemon, comme, par exemple, ce mini shoot-them-up dans lequel vous pilotez un jet. Pour chaque niveau, vous bénéficiez comme auparavant d'un temps limité pour le terminer.

Au cours en vos combats, vous mettrez in main sur divers items qui augmenteront votre puissance de frappe, et donc votre capacité à distribuer généreusement des paires baffes! Au chapitre des nouveautés, on peut diriger un nouveau personnage, Sasuke, espèce de petit lutin armé de deux poignards. Mais le plus grand changement vient encore de l'orientation comique de cette nouvelle cartouche: c'est un délire de tous les instants. On se bat contre des armées ... Pas-beaux déguisés en lapins, on pilote un robot géant au look de villageois chevauchant des patins a roulettes, on se promène en poisson-bateauauto à rames, on lutte au volant d'une espèce d'exosquelette contre des robots lutteurs de sumo... Bref, la réalité historique est complètement ignorée, mais alors, qu'est-ce qu'on se marre!

> Ebisu (ce qui veut dire "crevette" en japonais), 🦠 redoutable ninja, est toujours 🦟 partie dans ce nouveau volet d'aventures délirantes



Les délires du staff de la programmation: sautant d'un boulier géant à l'autre, Goemon joue les stars!



Diversité et délire dans Goemon 2 avec çe combat 🌸 sumo entre votre héros. assis dans son exosquelette, un robot pousseur!





Vos adversaires sont encore plus loufoques que dans l'épisode précédent, comme cette espèce de lapin en armure de samourail

rtage • Reportage •

DES STYLES DE COMBAT TRÈS VARIÉS

Goemon Gambarre 2 vous plongera sans cesse dans des situations aussi variées qu'originales. Exemple: dans cette confrontation avec l'un des boss de fin de niveau (c'est celui qui a l'air intelligent, et qui porte de "zolis" gants de boxe rouges), vous profitez d'une phase du jeu en 3D mode 7. Vous dirigez un curseur à l'écran qui indique le point d'impact de vos coups. Mais il vous arrive aussi de contrôler vous-même un droïde...



Au premier plan, vous voici avec Ebisu (mode 2 joueurs oblige) aux commandes du robot. Vous voyez à travers ses yeux. De chaque côté de l'écran se trouvent vos bras, munis à leurs extrémités de gants de boxe.





Il s'agit ici d'un immense robot au sourire niais et à l'haleine fraîche! Vous êtes niché dans sa tête et vous vous retrouvez aux commandes de la bébête. Quel plaisir de démolir les bâtiments à coups de talon et d'écraser



INTERDIT AUX NANAS 36 70 21 01 ET 36 70 21 07

DES JEUX VIDÉO GRATUITS ???

C'est possible! Sur le 36 15 Canal 21, tout s'échange : jeux vidéo, consoles etc...

ALORS SAUTE SUR TON MINITEL!

Pour les services 36 70 la fauxition no sera per de 6,76F à la connexion units de 2.19F per minute.

CODE MEDIA 161

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

Ardy est un jeune renardeau qui possède une casquette magique. Celle-ci, dotée de deux petites ailes, lui permet paire des bonds prodigieux. C'est pour cette raison qu'Ardy a hérité du surnom de "Light Foot", qu'on peut traduire par "Pied agile". Accompagné d'un curieux compagnon dénommé Peque, plus proche de boule sur pattes que d'autre chose, il parcourt différentes régions afin de collecter des étoiles. Lors d'un de ses voyages, il découvre une péninsule, endroit mystérieux abandonné depuis des centaines d'années. Au cœur d'une caverne sombre, en bordure de l'océan, déniche une sorte de pierre couverte de hiéroglyphes. Les caractères gravés sont incompréhensibles, mais Ardy, aussi tenace que curieux, finit par en percer sens. Le texte stipule l'existence d'un trésor caché dans un endroit qui n'apparaît sur aucune des cartes du pays, le royaume prisme. Grâce aux indications du texte de la stèle, Ardy et Peque se lancent à la recherche intrésor...







Déguisé en taupe, votre casque vous protégeant des chutes malencontreuses, vous vous avancez, décidé, dans les couloirs du château. Prisme. Mais, derrière une tenture, à contrejour, le danger vous guette.





sur la voie ferrée supérieure, des empêcheurs-devisiter-les-minesen-rond circulent, pour s'occuper, ne trouvent rien de mieux que vous balancer quelques bombes à retardement qui explosent sur votre passage.

La visite de la mine:





Ardy et Peque passent leur temps à voyager contrée en contrée, y collectant toutes les étoiles qu'ils peuvent trouver.







Peque n'est pas seulement un bon compagnon, il s'avère également un excellent moyen de transport!

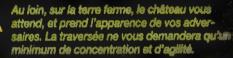


rtage · Reportage · Reportage ·



Le niveau de la mine perdue est certainement l'un des plus beaux La façon de rendre l'appa-rence du bols sous l'éclairage est exceptionnelle!







Cette cartouche vous demandera de temps à autre de manipuler certains objets, comme cette pierre, afin de franchir les passages, qui nécessitent devantage de jugeote que d'agilité,



La carte vous permet de noter votre progression. Passé la forêt, après avoir exploré la première partie de la mine, vous voilà au com d'une cité minière en proie aux flammes.



Le vieux temple, aux murs couverts de runes incompréhensibles, risque fort de se transformer en piège mortel pour Ardy et Peque s'ils ne restent pas constamment sur leurs gardes.

NOUVEAU LA CONSOLE DE L'ANNEE !!

AMIGA CD32 + 2 jeux 1 manette = **2490 F**

- + de 50 jeux disponibles avant 🕒 31/12/93
- · JURASSIC PARK, MANCHESTER UNITED, NIGEL MANSELL, SYNDICATE, SOCCER KID, DUNE, MORTAL KOMBAT

NINTENDO

OCCASIONS		S	SUPER NES		
	NES		ADDAMS FAMILLY	. 250	F
	HED .		BATMAN RETURN	250	F
	CASTELYANIA I & 1)	. 90 F	GODS	. 250	F
	COBRA TRIANGLE	. 90 F	KING OF THE MONSTER		
	DOUBLE DRAGON (&()		KINGS ARTHUR WORLD		
	MARIO 8ROS I & 11 & 111	. 90 F	POPULOUS	250	Ē
	METAL GEAR	. 90 F	ROAD RUNNER		
	MEGAMAR I II II		AMAZING TENNIS		
	ROBO(OP	90 F	AXELAY		
	RYGAR		LEMMINGS		
	STRIDER		MAGICAL QUEST		
	SWORD & SERPOITS		MINIA BOY		
ľ	TOP GUN		SONIC BLASTIMAN		
	TORTUES NINUA		STAR WARS		
i	ZELDA I & II				
			TINY TODAYS		
	GAME BOY		YS)		
	ADDAMS FAMILLY	150 F	ACT RISER		
	BLUES BROTRERS		DESERT STRIKE		
	CASTELVANIA	150 F	F1 EXAUST HEAT ?		
	DOUBLE DRAGON		FATAL FURY		
	KUD ICARUS		RAHMA I & II		
	NINJA BOY		STAR FOX		
	POPULOUS		MORTAL KOMBAT	390	è
	ROBOCOP		DRAGON BALL Z II		
	MODULOI	1201	BLOWDON BACK T. IL	1 445	×

NOUVEAUTÉS SUPER FAMICOM⁴

- MORTAL KOMBAT
- SEIKEN DEHSETU 2
- SRITURBO

- FRIC CANTONA

- · SYLPHEED
- JURASSIC PARK · COOL SPOT
- . FATAL FURY 2 • EMPIRE STRIKES BACK • RANMA 1/2 3 · FI POLE POSITION · ALADIN

PRIX D'AMIS

SEGA

OCCASIONS

1		-			
ı	MEGADRIVE		VAUS 1	150 1	Į.
ı			VALIS 3	150-	1
ı	BATMAN1	Q0 F	ALIEN 3	200 I	ł
ı	LAST BATTLE 1	00 F	BUCK ROGERS	200 [à
I	STAR CRUISER 1	100 F	DRAGONS FURY	200 I	ł.
	STREET OF RAGE 1	100 F	MICRO MACHINES	200 I	i
	STRIDER		PHANTASY STAR 2 ET 3	200 I	á
	SUPER HANG DH 1		POLO		
	WIKIP DUST1		ROAD RUSH 2	200 [i.
	WORLD CUP 90 1	100 F	SHADOW OF THE BEAST II	200 I	ä,
	AGASSI TENNIS	150 F	SPEED BALL 2	200 [ł
	BATMAN RETURN1	150 F	STREET OF RAGE II	2001	ě.
	F27		SUNSET RIDERS		
	GOLDEN AXE 2	150 F	TURTLES 4	2001	ř
	GREEN DOG 1		WORLD OF ILLUSION	200 I	í
	INDIANA JONES	50 F	JUNGLE STRIKE	2501	ł
	JOHN MADDEN 2 ET 3	50 F	FLASK BACK	2901	ř
	LEMMINGS		COOL SPOT		
	NHLPA 931	150 F	BUBSY	290 [ř
	SERVEL MASTER	150 F	ECCO	290 i	P.
	SHIRHING IN THE DANKNESS 1	150 F	FATAL FURY	290	ř.
	SONIC 2 1	150 F	GLOBAL GLADIATORS	290 I	F
	TAPE SPIN		THUNDER FORCE 4		
	17			290	F
	M	MINE	HITCC*	-11	

<u>NOUVEAUTES</u> - JURASSIC PARK

HIGAJA • · FORMULA ONE · GÉHÉRAL CHAOS

- MORTAL KOMBAT
- PRIX D'AMIS III FBOHINZ • • STREET FIGHTER II

AMIE rachète ou échange vos jeux vidéo

BOUTIQUE AMIE LE PRO 11. Bd Voltaire 75011 PARIS - Tél. 1 57 48 20

Commande sur papier libre acceptée accompagné de votre règlement

Four les pets demander Mr TO un (1) 43 57 🗯 20

LE JAPON EN DIRECT

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

ROCKILLI

ockman (ou Megaman, en France et aux USA) est l'un des personnages les plus célèbres de Capcom. La saga en est déjà i son cinquième épisode sur Famicom (nom

NES au Japon) Il attaque allègrement le numéro 4 sur Game Boy. Mais rien, jusqu'à ce jour, dans la logithèque

Super Famicom! Capcom vient de réparer cet oubli: Rockman & sortira au mois de décembre au Japon sur SFC. Pourquoi "X"? Sans doute pour signifier la rupture de ton opérée au regard des versions précédentes, due notamment à l'utilisation de la puissance graphique et sonore de

SFC. Le scénario, en revanche, reste très proche de ceux des épisodes précédents. Une fois de plus, vous devez lutter contre les créatures mécaniques d'un savant et sauver monde! Le docteur Light a inventé des robots aussi performants que des humains. Leur nom: Repli-roïds. Mais, un beau jour, ces engins se détraquent et échappent totalement au contrôle de leur maître. Des policiers spéciaux de

Robopolice, les chasseurs, sont chargés de les neutraliser. X et Zero sont deux chasseurs irréguliers, occasionnels: des pigistes du laser en quelque sorte... Ils sont à l'image de Robocop: moitié humains, moitié robots. Ils apprennent que Sigma, le Repli-roïd le plus dangereux et le plus puissant planète, a également grillé une diode a donné l'ordre à toutes les créatures cybemétiques procéder à l'extermination du genre humain. Nos deux héros vont se lancer dans la bataille pour stopper ces projets criminels,

Les créations docteur Light passent à l'attaque.



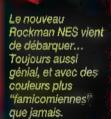
ROCKMAN 6 SUR NES

Le prochain et dernier épisode des Rockman NES, Rockman sortira au mois de novembre au Japon. Pas de surprises dans cette version: une fois encore, vous devez affronter les créatures cybemétiques de l'infâme docteur Eggs (devenu Doc Willy dans version européenne). Vous pouvez vous transformer en trois personnages différents, avec, notamment, Power Rockman et Jet Rockman, ce dernier pouvant voler grâce à deux petits réacteurs placés sur ses épaules. En une ultime confrontation, notre héros devra éliminer Bastard Rockman, la dernière création de Doc Eggs.











Parmi les items dont vous vous emparerez, vous trouverez cette protection qui vous entoure sphères d'énergie durant un laps de temps déterminé.

多位。CYT多位。CYT多位,CYT多位



Une claque cé robot ne pardonne pas. Evitez les coups de l'adversaire pour conserver ce précieux allié plus longtemps possible.









rtage • Reportage • Reportage • Reportage

SÉQUENCE TRANSFORMATION



Un exosquelette abandonné, voità qui est bien tententi Rockman n'y résiste pas: il saute dedans.



Lorsque vous êtes aux commandes, l'ennemi n'a qu'à bien se tenir!

ROCKMAN WORLD 4 SUR GAME BOY

Novembre verra aussi la sortie d'un nouvel épisode de la série sur Game Boy. La cartouche s'inspire des aventures du petit robot contenues dans les épisodes et 5 de version Famicom/NES.



Pour cet épisode, Capcom nous a de nouveeu concocté une cartouche à la jouabilité excellente: dans un même mouvement, Rockman surgit de l'eau et "allume" le robot qui l'attendait sur la terre farme.



Ce poisson-robot aux yeux de merlen. frit a l'air bien sympathique mais il n'en demeure pas moins l'un de vos adversaires les plus dangereux.



Ce chariot est pratique: il vous permet de vous ruer sur l'adversaire sans crainte.

NOUVEAU! GRACE A TON TELEPHONE TU PEUX GAGNER TOUS CES SUPER CADEAUX!





et la neo- geo LA SUPER NINTENDO L'AMIGA CD32 ET PLEIN DE CARTOUCHES DE JEUX !

Pour jouer c'est facile, appelle vite au :

36.68.98.01

Une chance de plus si tu tapes le code clé > 265

Reportage • Reportage • Reportage • Rep





amuse est un nouvel éditeur qui appartient en fait au groupe Banpresto/Bandai. Son premier jeu n'est autre que la conversion sur Super Famicom d'une licence prestigieuse: Macross! Ce dessin animé fait figure de véritable légende pour les amateurs de mangas, un peu comme la série des "Gundam". Il met en scène une série de robots géants dans le style de "Goldorak", qui passent le plus clair de leur temps à se livrer des combats titanesques au milieu des étoiles ou au cœur de cités ravagées. Pour 🖟 moment, malgré le succès du dessin animé au Japon, il n'en existait qu'une version sur PC Engine. La SFC vient de succomber à son tour, et sa version reprend les différents protagonistes du dessin animé au sein d'un shoot-them-up. Vous vous retrouvez donc aux commandes d'un robot, a allez traverser la moitié de la galaxie, opérer des raids sur des planètes ennemies, pour finalement blaster 📙 Q.G. des Pas-beaux! Un peu 🕕 manière de 🧻 Type, vous disposez d'une réserve d'énergie qui se remplit lentement, mais limite la puissance de votre armement, et vous force donc à faire un choix cruel: tirer sans arrêt avec une puissance limitée ou mettre la pédale douce sur la gâchette. Dans ce demier cas, quand yous tirez, yous faites place nette devant yous sans coup férir!



L'attaque que vous devez mener vous conduit sur une planète inhospitalière, dans un décor brouillard et d'orages permanents. Alors même que vous entamez votre procédure d'entrée dans l'atmosphère, des intercepteurs se lancent à votre rencontre,...



Le lance-flammes que vous avez dégoté en chemin va vous être utile pour vous débarrasser 🧼 boss de fin de niveau. Celui-ci se croit malin en tournoyant dans la pièce, et en vous balançant à i figure des tas de projectiles bizarres.



Cette cité minière, bâtie sur un astéroïde désolé, cache l'un des repaires la vos adversaires. Ceux-ci attendent que vous passiez à proximité pour essayer de vous rayer in la carte de l'univers une bonne fois pour toutes.



Dans le fond i l'écran, au cœur d'un champ de météorites, un trou noir (plutôt mauve) vous attire inexorablement à lui. En plus, des saletés de cyborgs continuent vous harceler.



Votre progression dans les couloirs du Q.G. ennemi est moins facile que début 🧼 niveau le laissait espèrer. Ainsi, de temps à autre, des missiles foncent sur vous. Le plus sage est d'attendre sur le côté que ces fusées mortelles s'éloignent.







APRES ERE JURASSIQUE

Reportage • Reportage • Reportage •

SUZUKA B HOURS

uzuka est la plus célèbre course d'endurance de motos du Japon. C'est aussi le nom donné par Namco à sa demière simulation de course de motos. Cet éditeur n'en est pas a son coup d'essai: on lui doit des titres d'arcade aussi connus que Pole Position, Final Lap, Driver's Eye...

Basé sur l'utilisation du mode 7 de la SFC, qui permet des rotations rapides de le piste, comme Mario Kart et F-Zero ont su l'exploiter, le jeu offre à son utilisateur le choix entre cinq types le circuit différents. De même, selon le piste sur laquelle il court, il peut choisir son gros cube parmi six motos. Chacun de ses engins possède ses propres caractéristiques (vitesse le pointe, mobilité, nombre de cm², transmission manuelle ou automatique...), qui affecteront la conduite, et donc les chances de succès du joueur. A côté du mode 1 joueur, qui permet de se familiariser avec le conduite de ces monstres mécaniques à deux roues, un mode Compétition vous est proposé, qui vous offre de vous lancer dans de folles courses-poursuites à deux! L'écran est alors partagé en deux parties, toutes les deux recourant au mode





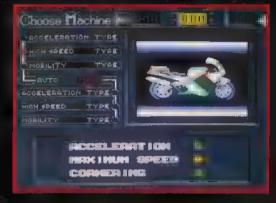


Parmi les cinq circuits proposés, le dernier, plus difficile, est blen sûr Suzuka. A moins d'être un pilote émérite, commencez donc par vous faire la main sur les circuits A et B.



YOU BECOME STRONGER DAY BY DRY, DO NOT FORGET THIS FEELING, NOU, RELECT FOR MINT BRITILE.

fur et à mesure que vous remporterez des victoires, vous vous rapprochez de Suzuka, des chances de monter sur podium!



Voici l'engin sur lequel vous allez concourir. Les principales caractéristiques sont modifiables, mais une amélioration apportée sur un point précis de votre bolide se fait au détriment d'une autre caractéristique.



La tombée la nuit n'arrête pas la course. En revanche, le manque de visibilité, peu corrigé l'étroit pinceau lumière des phares, est la cause de nombreuses chutes.



Le plus fun reste la course en mode 2 joueurs.

Coups klaxon, passage par la droite ou la gauche... Tout est permis à celui qui veut victoire!

L'ERE GLACIAIRE



Winter Olympics: c'est chaud.

© LOOC 1991 @ 1993 U.S. Gold. All rights reserved. U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, 86 7AX, England. Tel: 19 44 21 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.



'SEGA', 'MEGA DRIVE', 'MASTER SYSTEM' and 'GAME GEAR' are trademarks of Sega Enterprises Ltd., © 1993 SEGA ENTERPRISES LTD. NANTENDO © SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of NINTENDO.

Reportage • Reportage • Reportage • Rep



écidement, en ce moment, Taito a entrepris de convertir toute sa collection de succès d'arcade sur SFC. Heureusement, par rapport aux conversions précédemment effectuées sur d'autres plates-formes (Megadrive et PC Engine notamment), la stratégie est un peu différente. Au lieu de se contenter d'une simple conversion, la plus proche possible de 📗 version d'arcade, l'éditeur japonais a décidé de tenir compte de " relative "vieillesse" de ses titres et " essayé de les remettre un peu au goût du jour. En effet, il ne faut pas oublier qu'un jeu comme Chase H.Q., dont s'inspire très fortement Super H.Q., a connu son heure de gloire il y a plus de trois ans! Depuis, les jeux vidéo ont connu pas mal d'évolutions, et la simple course-poursuite in la version originale risquait de paraître complètement démodée. Basiquement, le jeu est le même: inspecteur de police, vous patrouillez dans votre voiture de sport. De temps en temps, le central vous appelle pour vous lancer à le poursuite de malfrats. Dans in jeu, vous les reconnaîtrez à l'inscription "Criminal" au-dessus de leur véhicule. Lesdits "Criminals" sont bien équipés, puisqu'il vous faudra les affronter au volant de voitures puissantes, camions, motos et même hélicoptères. Pour les arrêter, vous devrezbien évidemment (vous vous en seriez douté!) les rattraper, puis les

forcer à stopper leur véhicule en les percutant plusieurs fois. Au chapitre des nouveautés, cette cartouche propose un réalisme accru. Le visage ... votre personnage bouge et change d'expression dans rétroviseur. Le capot votre véhicule porte les traces de vos accrochages précédents. Par ailleurs, vous devez maintenant essuyer directement le feu de vos ennemis. Certains vous cognent dessus l'arme de poing wous les approchez de trop près, tandis que d'autres vont carrément au lance-roquettes, au cocktail Molotov ou à la mitrailleuse lourde. Le jeu n'occupe plus maintenant que la moitié 🧓 l'écran. Un panneau, fournissant 🕹 précieuses indications mais un peu imposant, occupe l'autre. Il vous indique, en plus du temps qu'il vous reste pour accomplir votre mission et la vitesse de votre engin, la distance qui vous sépare de vos proies, et affiche deux jauges qui mesurent vos dommages ainsi que ceux de l'adversaire.



Cet hélicoptère Apache vous arrose au canon Vulcain. C'est peut-être le moment d'aller voir ailleurs si les hélicoptères y sont!



Qu'est-ce que le vous disais! Votre jauge est presque à zéro, 🕾 votre véhicule ressemble de plus en plus à un morceau de gruyère! La fin est proche.



Si j'étais vous, je ne resterai pas dans l'axe direct du 4X4 devant vous. Celui-ci parvient à vous semer, 🖟 vous reste heureusement votre turbo, dont les icônes, sous le compteur vitesse, vous indiquent que vous pouvez y recourir trais fois.



Pas de doute, devant

vous se trouve bien la voiture d'un criminel. C'est maintenant qu'il va falloir se méfier: nous sommes en Amérique, les flingues ont tendance à surgir un peu rapidement des poches!





Le motard est à vous! Sa jauge de dommages affiche complet, votre capot, vu son état, en est la cause évidentel

SEGA OUVRE UNE NOUVELLE BOUCHERIE SUR MEGADRIVE.





C'EST PLUS FORT QUE TOI

Reportage • Reportage • Reportage • Rep

MCDONALD'S TREASURE LAMD



Voilà quelque temps déjà, Virgin avait passé un accord avec McDonald USA portant sur le jeu MC Global Gladiators. En échange du soutien du roi du fast-food (promotion, publicité diffusée dans tous les McDo du pays, etc.), le jeu contenait des références explicites à McDonald et arborait son logo.

Aujourd'hui, Sega récupère son profit l'idée de Virgin. La firme au hérisson azur met cette fois-ci en scène il mascotte de McDo, espèce de grand clown dégingandé roux à face de réjoui de crèche. Parti aider ses amis, il parcourt un univers onirique, où il traversera une forêt magique, une ville surnaturelle, un océan plein surprises... Comme tout bon héros de jeu de plates-formes, en chemin, il collecte — McDo oblige! — paquets de frites, anneaux d'or ou d'argent, ballons multicolores... Les poignées qui traînent un peu partout dans le jeu lui permettent de passer d'une plate-forme à l'autre, de s'accrocher des filins, de traverser sereinement le moindre passage... Enfin, jeu dans le jeu, il cartouche contient des tableaux d'Columns, jeu apparenté à Tetris.



Δ

Sur le bateau des pirates, l'équipage est formé de pingouins verts! Ne vous arrêtez pas à ce détail et poursuivez votre collecte d'îtems et d'anneaux! Les poignées suspendues à la vergue vous permettront de progresser.



Rencontre au sommet sur un train: un autre clown, jonglant en équilibre sur un ballon, vous fait face. Méfiez-vous des balles qu'il manie avec un peu trop de dextérité.



Ce niveau spécial, et spatial, va vous voir affronter un curieux boss. Bien à l'abri dans leur soucoupe, ces Martiens assistent au duel d'un clown contre leur champion, un drôle de serpent vert.

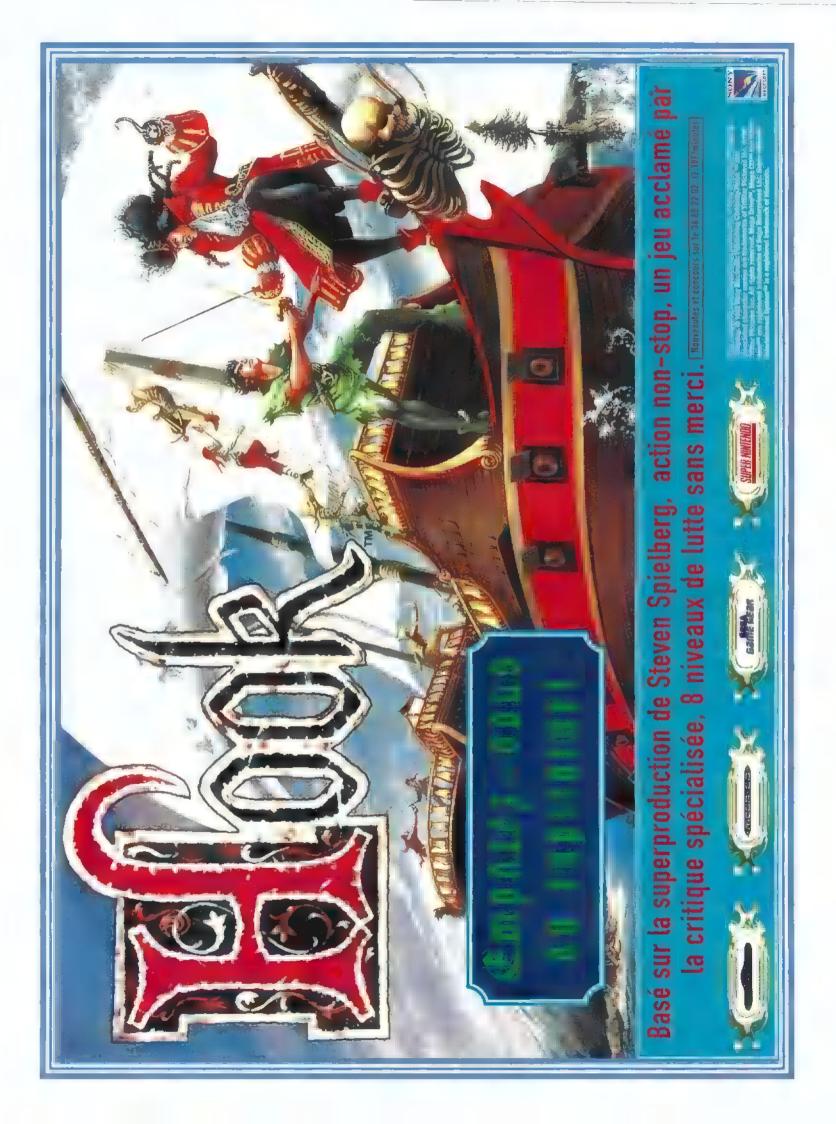


Dans cette partie du niveau, la moindre chute est fatale. Le sol est jonché de rochers en forme de pointe acérée. Et les créatures qui se baladent sur les plates-formes ne feront rien pour vous faciliter le passage, au contraire!



Oufi Un poil plus bas et le rapide de 13 h 47 vous décalquait contre la paroil La vie de clown n'est pas tous les jours désopilante à Treasure Land.





Reportage • Reportage • Reportage • Rep

HOKUTO NO KENT

près une version sortie en 1989 pour A pres une version sortio of American American American Sortion Sortion of American American American American Sortion of American American American American American Sortion of American Ameri console 16 bits de Sega, Toei adapté pour son concurrent un dessin animé phare nippon: "Hokuto No Ken". Ce dessin animé, somme toute assez violent, a été diffusé en France (dans une version expurgée) sous mom de "Ken, Le Survivant". Une flopée de grands balèzes se promènent dans un monde apocalyptique en passant leur temps à se taquiner ... grands coups de pied ou de mains pleines de doigts! Ces combattants disposent empouvoirs spéciaux qui leur permettent de se pourrir l'occiput à distance. Les duels se passent dans des paysages ravagés, des cités dévastées ou des palais ridiculico-futuristico, du style de ceux qu'on trouvait dans les films de SF des années soixante-dix!



En mode 2 joueurs, vous pouvez affronter votre double.
Celui-ci possède les mêmes caractéristiques que vous, et le combat n'en sera que plus équitable.





ナンショウ

北斗神拳正統伝承者

Vous pouvez incamer un de ces trois personnages: Kenshiro (ou Ken pour les intimes), Shuù : Ray.





Voici les l'arènes qui vous attendent, Chacune est terrain favori d'un des combattants.



Attention! Ray s prépare une petite surp ! Même s s fort de bataille, n'oubliez jamais que les pouvoirs psychiques sont aussi importants, sinon plus, que la force physique et la dextérité.



Lorsque vous effectuez ce coup de pied sauté, votre jambe bouge tellemet vite, décochant des coups à la cadence d'une mitrailleuse lourde, que seul votre pied est matérialisé.



Dans un décor apocalyptique, Shuza est en train de vous mettre la pâtée! Vous avez encore perdu une occasion de rester tranquillement au chaud chez vous!







MECHWARRIOR

3017 les parents du jeuns Harry sont lues par les guerriers de la Lance Noire. Dix ans plus tard, ce dernier décide de les vengel etipart rempliesa mission à bord de son robocultra-sophistique, pour un combail Haitleiech sans merci avec d'autres.

SUR SNES





GP-1

Treize des plus grands circuits
internationaux de Grands Prixmoto sont
votre portée i Sur lequel choisirez-vous
de vous mesurer à l'élite des pilotes : Suzuka au Japon connu pour sa technique ou Hockenheim en Allemagne pour sa rapidite

SUR: SNES





DRAGONBALL Z

Retrouvez les personnages du dessin arrime Sengoku, Vegeta, Frazer et tous les autres dans un fantastique jeu de compat La grande diversité des coups et des mouvements font de Oragonball Z un jeu orats martiaux surprenant par le réalisme et la rapidité de l'action

SUR: SNES





POUR TOUT RENSEIGNEMENT SUR LES JEUX, APPELEZ LE "S.O.S" NINTENDO (1) 34 64 77 55



Reportage • Reportage • Reportage • repor

3414411112

VIC TOKAI/MD

l y a un peu plus d'un an. Vic Tokaï avait réalisé une sorte 🤍 shoot-them-up comportant un certain nombre d'originalités. Tout d'abord, les deux héros étaient en fait deux charmantes pin-up, traitées dans un style très manga. Elles ne se prenaient pas au sérieux et 🐂 jeu était bourré d'humour. En mode 2 joueurs, chacun contrôlait une des héroïnes. Et lorsqu'une personne seulement jouait, plutôt que de n'avoir qu'un seul membre du commando de charme à l'écran, l'autre amazone était dirigée automatiquement par l'ordinateur.

Plusieurs stratégies étaient adoptables à ce moment-là. On pouvait demander à sa comparse et se tourner du même côté que soi, pour renforcer sa puissance 💮 feu; on pouvait aussi 🕟 charger 💨 nous toumer 🖟 dos, lui assignant 💮 tâche de veiller sur nos arrières. On pouvait encore lui demander de voleter dans les environs, en tant que protection permanente. Ce volet numéro 2 reprend toutes ces caractéristiques. La nouvelle version est très semblable à son aînée. En fait, la principale évolution réside dans in niveau de difficulté, qui a été revuir la hausse. Le scénario est basiquement le même, c'est-à-dire pratiquement inexistant: vous devrez massacrer tout ce qui bouge à l'écran, ne serait-ce que l'ombre d'un frémissement de pixel, sans yous poser ... questions existentielles!

Lorsque l'une des deux amazones est touchée, elle laisse échapper un cri de douleur dans un style très BD. C'est le début du premier niveau et, déjà, vos affaires se compliquent. Des ennemis volants foncent sur vous de tous les côtés de l'écran.





Le princ de

Battlem 3 est simple: des myriades d'adversaires vous assaillent sans vous laisser une seconde de répit. Blen souvent, Il vaut mieux cesser le combat si l'on veut avancer un peu.







Comme dans l'épisode numéro 1, les niveaux à scrolling horizontal alternent avec ceux qui vous jettent dans les tréfonds de la Terre ou vous form escalader des gratte-ciel gigantesques/







Ce boss est plus difficile à descendre qu# n'en a l'air: changeant de forme, sans cesse en mouvement, if ne vous facilitera pas 🐙 táche!



Cette formation ne vous permet pas de concentrer votre puissance de feu, mais vous offre la possibilité d'éviter les mauvaisses surprises qui surgissent derrière vous. Comme vous pouvez le constater, les décors de ce niveau sont superbes!



UN HIT D'ARCADE SUR SUPER NINTENDO!



Voyagez dans le temps et dans l'espace pour incarner un féroce Ninja, un magicien aux pouvoirs illimités ou un robot sans âme...

Chacun a sa propre technique de combat et ses propres pouvoirs pour vaincre ses adversaires et obtenir la toute puissance...

World Heroes sur Super Mintende est l'adaptation parfaite de la grande version Neo Geo avec :

. 8 super heros myinciples, Janne et son épée de feu, Muscle Power et sa tornade dévastatrice...

2 modes de jeu : normal ou fatal

7 options de jeu : selection d<mark>e la difficulté, durée du jeu, configura</mark> de la control de la control de la control de la configura de la control de la configura de la configu

A VOUS DE JOUER!

APPELLE VITE AU:

36-68 68 77

(2.19 Fre une minute)

JOUE et GAGNE le
Top des Tops
des consoles
(Néo-Géo, Jaguar,
Méga CD II, 3DO...)
et tous les jeux
LUDI GAMES
(Ft Pole Position,
Eric Cantona...)

40 5 LVO

SUNSOFT



36-68 68 77 CEST FACILE CEST TOP!

Reportage • Reportage • Reportage • Rep

RUSHING BEAT JUU



aleco, en mal d'inspiration peut-être, poursuit ici sa série des Rushing Beat. Ce beat-them-all reprend toutes les caractéristiques des épisodes précédents, se contentant d'intégrer de nouveaux décors, de nouveaux combattants et de nouveaux héros. Comme l'accoutumée, jeu s'apparente à un classique Final Fight: vous avancez selon un scrolling horizontal en tabassant allègrement les zazous qui se trouvent à l'écran. Officiellement, vous représentez l'Ordre avec un grand "O" et devez nettoyer les rues de ville, tombée sous la coupe de la racaille. Des tas d'items vous attendent en chemin, dont nombre d'instruments coupants contondants qui faciliteront grandement votre mission salvatrice! Et, bien sûr, un boss tentera chaque fin de niveau faire échouer vos projets...

Comme dans les épisodes précédents, vos héros (en mode 2 joueurs)

se mettent en colère au bout d'un certain nombre de coups encaissés. Ils deviennent alors tout rouges et commencent à boxer leurs adversaires avec deux fois plus d'efficacité. Bien sûr, cela leur pompe pas mal d'énergie. Celle-ci peut être restaurée grâce différents items (de nourriture, par exemple) que vous trouverez après chaque combat remporté.



ARMÉS JUSQU'AUX DENTS!

Comme tout beat-them-all qui se respecte, Rushing Beat Juu met à votre disposition des armes variées et puissantes. vous de saisir celle qui se prêtera le mieux à insituation.



Pour liquider les espèces d'allens électriques. Dick a déclenché une explosion dont l'adversaire conservera longtemps le souvenir.







Kythring laisse Dick finir un Pas-beau et s'avance déjà vers l'extrémité de l'écran:



Norton, Murphy, Kythring et Takers leguel silez vous choisir?



La fin du niveau est proche et, déjà, le boss vous défie. Il est grand temps d'aller lui expliquer que force et rage ne suffisent pas toujours!

BAYOUS AVEZ DITABITIONS

Basi la superproduction la Columbia Pictures, il pourrait révéler être la meilleur je d'aventure jamais imaginé jusqu'alors.

Nouvember It conceins say le 36 68 22 02, (2,19F/minute)



GAME BOY



AMIGA

Sony langesoft and invegesoft are Trademarks of Sony Bioctronic Publishing Company
1898 Sony Bioctronic Publishing Company-Last Action Here⁵⁴ and Columbia Pictures Industries Inc. 01993 Columbia
Pictures Industries Inc. All Injuris reserved. Nega Ories⁵⁴ is a seglishered indemark of Sega Enterprises Lid

Reportage • Reportage • Reportage • Rep

RYUKO NO KEN



yuko no Ken (alias Art of Fighting) est encore une adaptation d'un des succès d'arcade de SNK. Et attention! ce sera à coup sûr l'un des plus sérieux concurrents de SF II. En plus de graphismes soignés et de combattants aux positions aussi originales que nombreuses, cette cartouche propose un zoom automatique de l'action. Lorsque les deux combattants en viennent au corps corps où lorsqu'ils s'approchent très près l'un de l'autre, programme opère un zoom sur eux comme une caméra exécutait un gros plan. Et cette technique n'engendre aucun ralentissement notable! Vous incarnez un expert en arts martiaux, Ryo ou Robert, et devez affronter une série de professionnels des arts martiaux. Ceux-ci sont variés et possèdent des styles différents. Vous vous mesurerez à Ryuhaku Todo, un professeur japonais de bô, dans son dojo. Vous



rencontrerez aussi Jack Turner, pilier de comptoir, dans les tréfonds d'un établissement sordide. Au beau milieu d'un restaurant chic, dont les baies surplombent la ville, vous combattrez King, un mélomane spécialiste de lutte. Il vous faudra également affronter John Crowley, qui a été formé à la dure école des unités spéciales de l'armée américaine, et Lee Pai Long, roi du kung-fu. Enfin, Mickey Rogers, un adepte du combat de rue, tentera de vous faire mordre le poussière... Bonne chance!



Magnifique coup de pied sauté de Ryo! Il iræ icin, ce petit, surtout si c'est moi qui le dirige!



Monsieur Big a beau être balèze, il n'est pas assez rapide pour un combattant d'élite tel que vous!



Projection de Lee par Robert, le dandy de service, sur le beau tapis de soie chinois.



Dans ce niveau-bonus, vous devez prouver votre puissance en cassant des pains en glace.



Reportage • Reportage • Reportage • Repo

ors d'un récent salon sur les jeux d'arcade qui se tenait au Japon, les pontes division Sega Coin-up semblaient dès le premier jour particulièrement maussades. Une attitude d'autant plus étrange qu'ils présentaient une démo superbe de leur dernier jeu d'arcade: Virtua Daytona. Ce jeu, qui devait être le lance de Sega, n'était autre qu'un Virtua Racing avec des textures plaquées sur les images 3D. Alors, pourquoi cette morosité? Il suffisait de jeter un œil sur le stand voisin pour comprendre... Namco y exposait Ridge Racer, une course que nous vous présentons à notre tour. Sans que l'affaire s'ébruite, Namco a réussi mettre au point une puce assurant des fonctions placage de texture en temps réel avec une qualité rarement atteinte. Non seulement jeu de Namco bénéficie d'une technologie sans égale, mais, en plus, il est déjà terminé, alors que Sega ne présentait sur le salon qu'une démo son jeu!

Ridge Racer de Namco est une splendide course de voitures, dotée de graphismes somptueux. Que ce soit pour le rendu la route ou pour celui des collines qui entourent le circuit, la qualité est étonnante. A tel point que 3DO aurait décidé de racheter le chip pour l'inclure dans le prochaine version de sa console.

Alors que ce concurrent vient juste de vous apercevoir dans son rétroviseur, vous profitez d'un tournant pour tenter de doubler! Admirez mapping bitume de voute, celui parois la colline encore coucher soleil au







Ce n'est pas une course de F1 mais vitesse des concurrents est tout de même impressionnante: plus 170 km/h dans courbe d'un tunnel, avec voiture d'un concurrent à quelques mètres votre pare-chocs!

PLUSIEURS VERSIONS DISPONIBLES EN SALLE D'ARCADE!

En version Cockpit, ou en version Deluxe, avec écran hémisphérique et vraie carcasse d'Eunos Matsuda (commercialisée sous nom de MX5 en Europe), Ridge Racer faisait partie des trois meilleurs jeux du salon.



rtage • Reportage • Repo



Vous êtes toujours avantdernier...Sans doute parce que vous passez trop de temps à dmirer le résultat du travail de la puce 32 bits de placage de texture signée Namco.





Bien que le concept soit différent de celui de Virtus Racing ou de Virtus Daytons de Sega, on ne peut s'empêcher de comparer les deux jeux d'arcade... Sur le plan du réalisme, pas de problème, la palme revient à Ridge Racer!

BRUITS ...

In petit bruit qui court, qui court, et qui concerne... la Play Station! C+ vous a déjà abondamment parlé de cette console qui est en développement depuis 1992 chez Sony, après que cette société eut rompu ses relations avec Nintendo.

Comme le plupart des machines de la prochaine génération, il s'agit d'un lecteur CD-Rom multimédia. Il est basé sur une puce 32 bits RISC. Il comporterait un custom chip portant le nom de 3DGE (pour 3D Graphic Engine) qui serait plus rapide que celui de la 3DO! La machine aurait été baptisée PSX (Play Station et serait déjà terminée! Elle devrait être mise en vente en décembre 1994, pour le prix de 50 000 yens (environ 2 500 francs, soit un peu plus cher que el Saturn de Sega.

Sony devrait créer très bientôt une nouvelle société qui serait chargée de promouvoir PSX auprès des développeurs afin que celle-ci dispose d'un catalogue de titres important dès sa sortie. Le premier titre qui devrait voir jour serait Spaceship Warlock. Dès à présent, Sony aurait contacté une série d'éditeurs de jeux, notamment de jeux d'arcade, pour les pousser convertir leurs meilleurs titres sur PSX...

MEGA soft

12, rue de rempart 68000 COLMAR TEL: 89.23.15.35 FAX: 89.23.93.00

(de Paris, faire le 16)

CARTOUCHES ET CONSOLES : SEGA - NINTENDO - NEO GEO - LYNX - NEC

SUPER NES

2020 BASE BALL TEL 390,00 ALIEN 3 FR ASTERIX FR 440.00 BATMAN RETURN JAP 320,00 **BATTLETOADS US** 480,00 **BUBSY US** 490,00 **BULLS VS BLAZERS FR 430,00** CANTONA FR 460,00 COOL SPOT US 460.00 CYBERNATOR FR 490.00 DONGEON MASTER US TEL DRAGON BALL Z2 FR 485.00 F1 POLE POSITION FR 490,00 **FATAL FURY US** 495,00 **FINAL FIGHT 2 JAP** 390.00 GP1 FR 490,00 JURASSIC PARK FR TEL LOST VIKING US 445,00 MARIO COLLECTION FR 390,00 MIGHT AND MAGIC 2 FR 520,00 MORTAL KOMBAT FR 545.00 Mr NUTZ TEL **NBA TECHMO FR** 490,00 NIGEL MANSELL FR TEL POCKY ROCKY FR 460,00 POP'N TWIN BEE FR 440.00 **RANMA 1/2 2** TEL SIM CITY FR 390.00 SOURIS pour SNES 149,00 STREET FIGHTER 2 T FR 490.00 SUPER AIR DIVER FR 470.00 SUPER BOMBER MAN TEL SUPER WIDGET FR 470,00 SUPER GOAL FR 490,00

WORLD HEROES FR

WWF2 FR

MEGADRIVE

2020 BASE BALL	390,00
ALADDIN	390,00
ASTERIX	390,00
BUBSY	350,00
CAPTAIN PLANET	250,00
COOL SPOT	390,00
ECCO LE DAUPHIN	390,00
FATAL FURY	390,00
FLASH BACK	390,00
GLOBAL GLADIATER	390,00
HAUNTING	390,00
HOCKEY 94	390,00
JUNGLE STRIKE	390,00
JURASSIC PARK	390,00
MIG 29	390,00
MORTAL KOMBAT	490,00
RANGER X	390,00
ROCKET NIGHT	390,00
SHINING FORCE	440,00
SHINOBI 3	390,00
SON OF CHUCK	390,00
SUPERMAN	250,00
STREET FIGHTER 2'	540,00
TINY TOON	390,00
ULTIMATE SOCCER	390,00
WIMBLEDON	390,00
JEUX MEGA CD	TEL

GAME BOY

110 TITRES DISPONIBLES

GAME GEAR

70 TITRES DISPONIBLES

ACCESSOIRES

490,00

TEL

ACTION REPLAY PRO SNES	350,00	ACTION REPLAY MD	350,00
PATRIOT SNES (Programmé SF)	160,00	ADAPT.JEUX GENESIS	149,00
PROPAD PROGRAMMABLE	350,00	PRO 2	99,00
ADAPT. FX / ADAPT 60Hz	99/159	MANETTE 6 boutons MD	140,00

NEO GEO

FATAL FURY II	1390,00	3 COUNT BOUT	1390,00
SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00	VIEW POINT	1590,00
SENGOKU II	1390,00	WORLD HEROES II	1390,00

Nous disposons d'autres titres, veuillez nous téléphoner

BON DE COMMANDE à retourner à MEC	SASOFT
Nom : Prénom :	**************
Adresse:	400001444414444444
Code Postal:Ville:Tel:.	
Titres des jeux et désignation de la console	
Je règle par : Chèque mandat Total	
Carte bleue N°	**********
(signature des parents pour les mineurs)	C+25

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

Consoles - vous avait présenté en exclusivité galactique les caractéristiques de la future console 32 bits de Sega. Enfin, le look de la machine a été dévoilé au Japon! De plus, Sega commence à distiller au compte gouttes quelques données supplémentaires sur sa prochaîne machine, confirmant les informations que nous vous avions déjà communiquées. Consoles : fait le point voici le résumé de tout ce qu'il faut savoir sur ce sujet brûlant!

SEGA ET HITACHI: MAIN DANS LA MAIN

De même que Nintendo et Silicon Graphice travaillent de concert à une future console (projet Reality, cf. C+ n° 24), de même que Hudson : NEC mettent : demière main au projet Tetsujin, Sega a conclu une alliance technique avec Hitachi, géant de l'électronique japonaise. Avec | prochaine génération consoles 32 et 64 bits, on joue maintenant dans la cour des grands! Il s'agit consoles multimédias aux capacités incroyables, qui dépassent en puissance bien des ordinateurs actuels. Il s'agit également milliards dollars d'investissement pour un nouveau marché: celuides loisirs familiaux en général, et plus seulement des jeux vidéo! Il s'agit enfin du début d'une véritable guerre, celle qui opposera les principales sociétés d'électronique grand public, prêtes à tout pour s'emparer in plus grand nombre de parts de ce nouveau marché. Pour toutes ces raisons, Hitachi Sega ont donc été amenés à coopérer.

Il s'agit ici de véritables alliances, pas seulement de simples accords principe. Par exemple, une équipe d'Hitachi, qui conçoit microprocesseur 32 bits RISC, siège en permanence dans les locaux de Sega, dans la division qui s'occupe de mise au point Saturn. Son travail? Elle "débugue" (c'est-à-dire corrîge les erreurs)

chip et modifie ses fonctions suivant les exigences des programmeurs de Sega. Cette alliance n'est pas seulement technique, elle concerne aussi les futures ventes politique de marketing.



IL SUFFIRA DE CRIER "FEU!" POUR QUE VOTRE LASER S'ENCLENCHE!

Certes, la compatabilité avec la Megadrive actuelle ne devrait pas être assurée. Mais c'est prix a payer pour disposer d'une machine ultra performante. En revanche, Sega a prévu nombre de fonctions intéressantes. Ainsi, la Saturn devrait être compatible avec le format Wide Vision. Autrement dit, compatible avec la HDTV, TV haute définition japonaise au format Muse, et pourrait servir facilement de console de commande pour la future HDTV interactive.

Autre bonne surprise sortie chapeau de magicien de Sega, le CD-Rom devrait être rapide, très rapide. La vitesse de lecture est généralement la pierre d'achoppement de ce genre d'appareil. Même les lecteurs double vitesse (CD 32 ou 3DO) rament comme des fous! Sega placerait dans sa Satum le lecteur le plus rapide du marché (quadruple vitesse). l'ouest du Rio Grande! En plus de sa vitesse, il disposerait d'une mémoire conséquente (quatre méga-octets) de façon à réduire les temps d'attente. Le lecteur de CD-Rom devrait inclure un dispositif qui permettrait de sauvegarder un jeu, même sur un CD-Rom, sur lequel on ne peut normalement rien écrire. Enfin, des rumeurs persistantes font état d'un système de reconnaissance vocale qui serait inclus dans la Satum. Plutôt que de tapoter avec vos petits doigts boudinés sur un paddle, il vous suffira dire droite", "Feu!" etc.

rtage * Reportage * Reportage * Reportage



Virtua Racing

La plus célèbre des courses de voitures d'arcade du moment devrait débarquer sur la Satum: le bonheur au bout des pneus!



Ridge Racer Les jeux 32 bits demain utiliseront à profusion le placage de texturé, comme c'est déjà le cas pour ce jeu d'arcade signé Namco.

UN LOOK FUTURISTE

Chez Sega, le futur s'annonce donc plein promesses! Mais il ne faut pas perdre de vue qu'il sagit bien - futur i que la Saturn n'est pas encore terminée. Ses processeurs sont actuellement finalisés ... 40%. La machine ressemble à une espèce de boîte de laquelle dépassent d'autres boîtes, qui correspondent aux custom chips et contiennent des circuits imprimés de grande taille, avec des patchs e des fils soudés dans tous les sens. Par la suite, quand tout fonctionnera, les ingénieurs passeront à la phase d'intégration pour faire entrer tout ce fourbi dans des puces minuscules. Certes, des versions de développement sont dès a présent disponibles, mais il ne s'agit que d'émulateurs et il faudra attendre encore quelques mois avant de pouvoir disposer de véritables prototypes. Quant au design de cette future bête de course, il n'est pas dit qu'il ne sera pas modifié au gré de l'évolution du projet.

Enfin, sachez que Sega travaille sur une nouvelle carte d'arcade. Le CPU de cette machine et celui de la Satum devraient être le même. Les conversions machine d'arcade/Saturn en seront facilitées.

Mortal Kombat

Ranma 1/2 3

Sengoku Densho

Seiken densetsu 2 (RPG)

Street fighter II Turbo

Super chinese world 2

Super F1 circus II

Suzuka 8 Hours

Toruneko (RPG)

Pro tennis

Solstice 2

Super H Q

Ranma 1/2

SUPER FAMICOM MEGADRIVE

Accessoires Actraiser 2 Aladdin Art of Fighting Bastard (fin nov.) Battle master Darius Force Dragon ball Z II Familiy tennis Fatal Fury I Final set Final Stretch J Cup Soccer	Tel. 549 F Tel. 589 F 569 F 549 F 499 F 529 F Tel. 539 F 589 F 539 F	Aladdin Gun Star Heroes Mortal Kombat Rocket Knight Shining Force 2 Street fighter 2' Plus MEGA CD 2 Bari arm CD F 1Cirus CD Flying squadron CD Lethal Enfourcers CD Silpheed CD SONIC CD	Tel. 398 F 418 F 389 F 389 F 509 F 469 F 479 F 479 F Tel. 480 F 480 F
Mario collection Mario and Wario	539 F 498 F 489 F	Street fighter 2' CE Dracula X (SCD)	460 F 450 F
IVIALIU ALIU VVAIIU	403 E	Gulakia CCD	450.5

498 F

539 F

489 F

619 F

589 F

549 F

589 F

480 F

549 F

589 F

549 F

549 F

629 F

Street fighter 2' CE	460 F
Dracula X (SCD)	450 F
Sylphia SCD	450 F
Power League 93	400 F

NEO GEO	
---------	--

Samouraï shodown	1600 F
Super side kick	1350 F
World heroes 2	1390 F
Fatal Fury SP (fin Nov.)	Tel.

POUR COMMANDER : 78 72 30 88 Paris faire le

Port: 30 F. Contre-rembours, : 30 F. 12 rue Marc Bloch 69007 Lyon

Reportage • Reportage • Reportage •



Virtua Fighter

La puissance de calcul et les prouesses des chips de la um pour l'animation polygones devraient permettre une conversion de ce fabuleux jeud'arcade d'aussi bonne qualité que l'original!

LES JEUX BIENTOT DI | | | | BLE | SUR SATURN

Sega vient d'ouvrir en plein centre de Tokyo un "Creative Center" qui a pour objet de créer les jeux de « Satum. Des équipes de programmeurs de Sega et d'autres programmeurs venus de chez des éditeurs indépendants travaillent en commun. C'est un studio de développement aux moyens multimédias (vidéo, son...) conséquents. Banana San a tendu l'oreille (qu'il a fort longue) pour glaner les quelques infos qui sont passées au travers des portes blindées des laboratoires Sega. Les premiers jeux disponibles devraient être:

- Virtua Racing
- Sonic the Hedgehog 3st
- Lodoss War (un jeu de rôles nippon)
- AX 101
- Virtua Fighter
- Outlanders



CD Sonic

La saga des Sonic doit : poursuivre sur 32 bits. Un Sonic 3D? Moi, je vote pour!

COTE TECHNIQUE

- CPU
- MÉMOIRE

SON

- GRAPHISMES

3 Mo pour la console,

- 4 Mo pour le CD-Rom 16 777 2160 couleurs 24 000 000 pixels animés
- custom chips pour la gestion sprites et polygones avec fonctions in mapping et de shading - compatibilité avec le système Wide Vision

Microprocesseur 32 bits RISC made in Hitachi à 27 MHz

- 32 voix PCM et FM
- * CD-Rom vitesse x 4 (ko/s) Disponibilité
 - novembre 94 au Japon pour 250/300 dollars
 - environ 1 500 à 1 800 francs















Basé sur le fameux film d'horreur. Un jeu qui vous prendra littéralement à la gorge.

Nouveautes et concours sur 36 48 22 02 (Littlement)



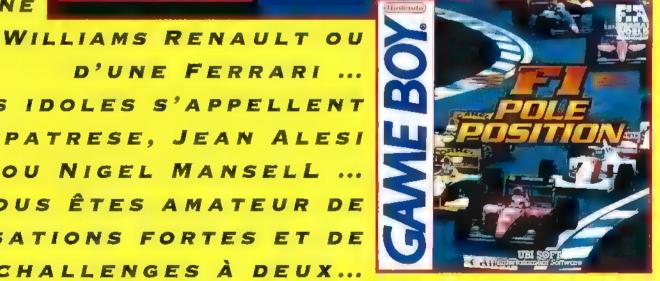


POLEP OFESSIO

ous AVEZ **TOUJOURS** RÊVÉ D'ÊTRE AU VOLANT D'UNE MC LAREN. D'UNE



D'UNE FERRARI ... VOS IDOLES S'APPELLENT RICARDO PATRESE, JEAN ALESI OU NIGEL MANSELL ... ET VOUS ÊTES AMATEUR DE SENSATIONS FORTES ET DE LONGS CHALLENGES À DEUX...











JVC = stop = JVC = stop = JVC = stop = JVC

THE EMPIRE STRIKES BACK

Tour commence sur la planète Hoth ("chaud" en anglais, du moins phonètiquement). Il Cestiune planète (ou il lere glaciaire règne. Neige, glace et banquise font office de décor. Après avoir détruit l'étoile Noire dans le premier épisode, les rebelles se sont réfugiés sur cette terre gelée et y ont installé leur quartier général. Mais, manque de pot, les dirigeants de l'Empire ont envoyé dans toute la galaxie des sondes capables de détecter toute trace humaine. Ils savent que vous êtes sur Hoth... Ils sont sur le point d'envoyer leurs quadinpodes impériaux sur votre planète-refuge, et ça va faire mal, très mal! Le repaire des rebelles est aux mains de l'Empire, et Luke, qui s'est dirigé sur Dagobha, va devoir apprendre à devenir un Jedi avec l'aide de Yoda. Par la suite, vous rencontrerez un vieil ami, Lando Calrissian, passé dans le camp ennemi, mais que vous réussirez à convaincre de vous aider. Han Solo fera les "frais" (il sera placé en congelation carbonique!) de cette alliance. Et Luke finira tout de même par affronter Dark Vador qui, comme vous devez déjà le savoir, n'est autre que son père. Plutôt complexe (d'Œdipe!), tout çal Pour ceux qui ne connaissent pas cette fameuse trilogie du cinéma de science-fiction, et cet épisode en particulier, à vos magnètoscopes: c'est un grand hit.





DES PROUESSES TECHNIQUES QUI PROMETTENT

Star Wars semble très bien réalisé sur Super Nintendo. Voici quelques exemples de ce qui vous est réservé dans ce superbe combat. Il faudra, bien sûr, attendre la version finale pour réellement apprecier ces performances...





Effet du mode 7 garanti, A bord de votre Snow-Speeder, yous devrez détruire les fameux quadripodes impensux.







Dans le Faucon Millenlum, vous étas sous les ordres de Han Solo, le capitaine. Détruisez les Tie-Fighters et faites attention aux metéorites qui vous entourent.







va va vate, ires viter at Sans aucum ralentissement, s'il vous plait! Attention aux ennemis qui déboulent de partout... Vous devrez les éviter, et garder la maîtrise de votre engin!



Admirez le dégradé dans le fond. Su Hoth, le combat sera difficile. Mais vous aurez droit à des séquences de type Bonus où, tout en étant assis, vous pourrez récupérer des pièces.



Chewie va bientor combattre un boss de fin de niveau. Attention à la lave, mêmi



1aster the

Number One des Services

"Ne cherchez plus les Titres Introuvables..." APPELEZ Tout de suite l'Equipe Master the GAME 1600 Titres **Toutes Consoles** Catalogue Général 20 F

SUPER NES	
ADAPTATEUR AD 29	99
ALIENS 3	449
BATMAN RETURNS	459
BUBSY	469
B.O.B.	445
COOL SPOT	TEL
CYBERNATOR	449
CANTONA FOOTBALL	TEL
DESERT STRIKE	399
FATAL FURY	489
F1 POLE POSITION	TEL
FINAL FANTASY T	479
FINAL FIGHT 2	467
FIRST SAMOURAL	449
FLASHBACK	TEL
HYPER VOLLEY BALL 2	TEL
JURASSIC PARK	TEL
LOST VIKING	445
MAGIC JOHNSON SLAM	
MARIO COLLECTION	TEL
MIGHT & MAGIC 2	489
MORTAL COMBAT	549
MITALL MINES!	399
POCKY & ROCKY	469
SHADOW RUN	489
SIM CITY	449
SIM EARTH	499
SONIC BLASTMAN	449
STAR FOX	475
STREET FIGHTER 2 turbo	
SUPER SLAP SHOT	459
SUPER STAR WARS	449
SUPER BOMBERMAN	TEL
	449
TECHMO NBA BASKET	489
TINY TOONS ADV	459
UTOPIA	469
VEGAS STAKES	419
WWF II ROYAL RUMBLE	549

MEGADRIVE/GEN	ESI
ALIEN 3	399
A.W.5. SOCCER	TEL
AMAZING TENNIS	445
BATTLE TOADS	379
BUBSY	379
8.0.8.	399
CHASE HQ II	399
COOL SPOT	379
DAVIS CUP TENNIS	445
ECCO THE DOLPHIN	379
F 15 STRIKE EAGLE	TEL
FATAL FURY	379
FLASHBACK	379
GENERAL CHAOS	TEL
GLOBAL GLADIATOR	379
HAUNTING	TEL
HARDBALL 3	TEL
JUNGLE STRIKE	379
JURASSIC PARK	379
LEMMING	379
MICRO MACHINES	379
MIG 29	TEL
MORTAL KOMBAT	479
NHLPA HOCKEY 94	TEL
ROCKEY KNIGHT ADV	TEL
ROLLING THUNDER 3	459
SHINNING FORCE	389
SHINOBI 3	459
SPLATTER HOUSE 3 STREET FIGHTER 2	445
STREET FIGHTER 2	TEL
STRIDER #	445
SUMMER CHALLENGE	359
TURTLES NINJA	379
WINBLEDON 2	TEL
X MEN	379

Extrait du Catalogue **AUTRES TITRES** CONSULTEZ NOUS

SEGA CD	
COOL SPOT DRACULA FINAL FIGHT	419 439 419
HOOK NIGHT TRAP TERMINATOR	419 TEL TEL
GAME BOY	TEL
CHASE HO DOUBLE DRAGON 3	

GAME GEAR MORTAL KOMBAT MICKEY MOUSE 2 OUT RUN EUROPA STREET OF RAGE STREET OF RAGE 265 289 259 TEL WINBLEDON TENNIS TEL

NEO GEO FATAL FURY II TEL WORLD HEROES 2 SAMOURAL SHODOWN NOMBREUX TITRES DISPOS TEL

PROMO CLUB du Mois

* Prix réservés aux Membres du Club

SUPER NES

MORTAL KOMBAT

499

STREET FIGHTER 2 TURBO

499 F*

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT

(des Parents pour les mineurs)

459 F*

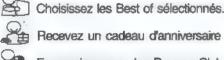
Marter the CLUB

Demandez votre Master Carte et bénéficiez immédiatement des Prix Club

Cotisation annuelle 399 F Recevez votre Carte de Membre

- 1 T-Shirt Club
- 1 Casquette Américaine
- Le Catalogue général





Economisez avec les Promos Club

Réservez les Nouveautés en priorité

Participez aux Championnats de Jeux Vidéo dans votre région.



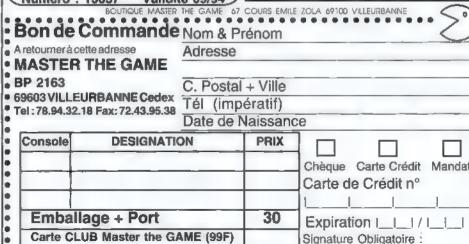
Nom : Julien DUPOND

Numéro : 15657 Validité 09/9/

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

OFFRE VALABLE FRANCE METROPOLITAINE
LES MARQUES CITES SONT DEPOSEES PAR L'EURE PROPRIETAIRES RESPECTES

Hamero . I	BOUTIQUE MASTER	THE GAME 67	COURS EMIL	ZOLA 69100 VILLEURBANNE
511141 X				0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Bon de C	ommande	Nom & Pi	renom	
A retourner à cet		Adresse		
MASTER T	THE GAME			
BP 2163		C. Postal	+ Ville	
	RBANNE Cedex	Tél (imp		
Tel: 78.94.32.1	B Fax: 72.43.95.38	Date de N		ne ne
				30
Console	DESIGNATION	ON	PRIX	
				Chèque Carte Crédit Mandat
				Carte de Crédit n°
				Carte de Oredit II
Emballa	ige + Port		30	Expiration _ /



AERO THE ACROBAT

Le personnage fétiche de Sunsoft n'a rien à voir avec les héros de dessin animé dont cette société a acheté les licences. Cette mascotte se nomme Aero, dite l'acrobate. C'est une chauve-souris à l'allure fort sympathique qui travaille dans un cirque. La première fois qu'elle fit son apparition dans nos pages, c'était à l'occasion du CES de Las Vegas en janvier 93. Les décors de ce jeu de plates-formes promettent d'être marrants et colorés. Habillée comme un super-heros, Aero doit sauter de trampoline en trampoline, passer au travers de cerceaux de feu, etc. Sachez enfin que la bande-son semble très entraînante. Pour le reste, je ne peux que vous conseiller de lire notre test complet le mois prochain, vous en saurez alors beaucoup plus sur cette chauve-souris masquée.







Je me souviëns d'une nuit à la fête des Loges, j'étais avec un super-pote et on a loupé le demier R.E.R.: on a du rentrer à pied, Ne rentre pas trop tard, Aero!





Voicí le premier boss de fin de niveau. Une fois les tableaux du cirque passes, vous tomberez sur ses deux fréres, Pratiquez lotre attaque (la trombe destructrice) sur leurs jambes.



Un des nombreux tableauxbonus du jeu. Cette séquence ressemble beaucoup à une scène de Pilotwings. Elle utilise les effets du made 7 de la Super Nintendo, en particulier les zooms et rotations. Vous devez passer au travers des anneaux, mais attention! l'empécheur de tourner en rond du coin va vous en faire goûter, des rotations.



DES SITUATIONS VARIÉES

relance sans cesse l'intérét du jeu. Parfois, il faut trouver des clés, ailleurs, il suffit tout simplement de sauter sur des plates-formes...



Dans le musée, vous récupérerez peut-être beaucoup de bonus. Ici, Aero est dans une mauvaise position: va-t-elle tomber ou non? Vous le saurez dans le prochain numéro de Consoles+.



Un petit saut à l'élastique, ça ne fait pas de ma Enfin, pas toujours...





Ça ne vous rappelle pas Bubsy? Mals II y a une telle profusion de situations variées dans ce jeu qu'il est impossible de parter de plaglat...



VOUS AVEZ DEJA DELIVRE BEAUCOUP DE PRINCESSES QUI FONT 90-60-90 ?

OUNE BIENTOT SUR MEGA CO. DECEMBRE 93

[MEGADRIVE + MEGA CO]





LA CLAQUE INTERACTIVE

ELECTRONIC ARTS stop - ELECTRON

FIFA INTERNATIONAL

SOCCER





Sports, qui nous avait habitués à des sports made in USA comme le football aménicain ou le hockey, s'attaque une discipline qui, sans être américaine, n'en est pas moins populaire; j'ai nommé le football. Pour les néophytes sachez que ce sport a vu le jour dans les douces contrees britanniques, et que - à tout seigneur, tout honneur - c grâce au quadrupleur d'E.A., yous allez enfin pouvoir jouer à quatre simultanément: autant vous prévenir tout de suite.

2 000 SÉQUENCES D'ACTION ANIMÉES!























ourrez visionner



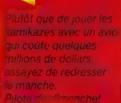


ELECTRONIC ARTS -

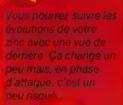
F-117 NGH STORM E.A.-SEGA/MD

riouveau simulateur de vol d'E.A. sur MD. D'un prote, la partie aventure, où vous avancez dans le jeu, de mission et nission, et, de l'autre, la partie arcade, dans laquelle vous définisser ous-même les différents paramètres de votre mission. Vous pourre donc cholsir de voler de nuit, de jour, par temps de pluie, mais aussièterminer le nombre de pièces d'artillerie au sol, le nombre de chasseurs bombardiers en vol, etc. Côté mécanique, vous allez vous asseoir dans le siège 0.0 (c'est le top en matière de siège éjectable le l'un des avions les plus sophistiqués au monde. Sa puissance deu est considérable et il est théoriquement indétectable par le adars. N'oubliez pas, toutefois, que vous serez seul aux commande de cette imposante structure et que les ennemis rencontrés ne vous eront pas de cadeau (si tant est qu'ils vous voientl). Et sachez que nême si le contrôle des différents missiles est simple, ce monstre de echnologie ne peut être manié que par des pilotes experts, aux nem solides, des gars qui ont au moins 1 500 heures de vol demère eux tes-vous de ceux-là?





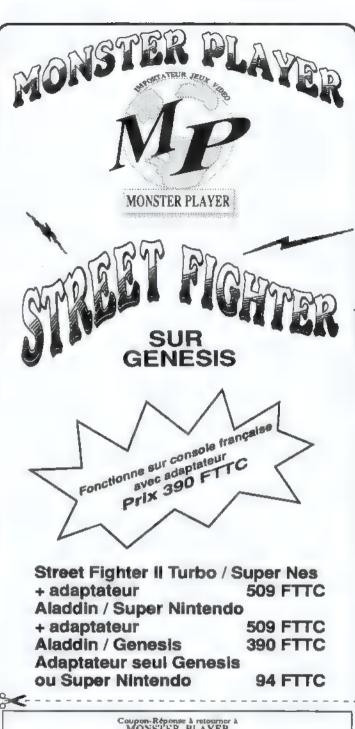












7	Caupon-Réponse à retour MONSTER PLAYE 5, rue Dreyfus Dupond Zone Industrielle deux Fontaines - 5 ét. 87.32.18.62 service commande - 1	7000 METZ	
Bon de comr	nande		
Réf.	Désignation	Qıé	Prix
		Toul:	
	Qté cassette x 35 F	(port par cassette)	+
Franco de poet pour	toute commande supérieure à 1000 F	TOTAL:	***********
	_		
	Duda		
Nom :	Préno	om :	
Nom :	***************************************	m :	494911844+18194
Nom : Adresse :		***************************************	
Nom:Adresse:		Code Postal :	
Nom:Adresse:Ville:Ville	ptant, je demande les 4% d'escom	Code Postal :	. comptant
Nom:Adresse:Ville:Ville	ptant, je demande les 4% d'escom	Code Postal :	. comptant
Nom:Adresse:Ville:Ville		Code Postal :	. comptant

PREVIEWS

GAMETEK - stop - GREMLIN - stop - GAM

PINBALL DREAMS

a version Amiga de ce jeu était un petit bijou que nombre de joueurs ont élevé au rang de meilleur jeu de flipper sur ce support. En sera-t-il de même pour la venon SNIN? La question reste posée. Toutefois, apprenez que vous allez jouer sur quatre flippers différents, chacun basé sur un thème bien précis. Vous aurez droit à la conquête spatiale avec Ignition et ses décors futuristes, vous pourrez vous délecter de l'ambiance terrifiante de Graveyard, où les trous laissés par les tombes vidées de leurs occupants se transformeront en précipices sans fond. Rendezvous également dans l'Ouest avec le train de Steel Wheel, avec déboulement d'Indiens à la clé. Et, pour finir, écoutez comme les rythmes sont enchanteurs lorsqu'ils sortent de la Beatbox, ce tableau tout desmusique remail.





Vous voici dans un café à l'atmosphère moite et enfumec.
Vous venez de glisser quelques pièces dans l'appareil... Et l'écran



(Ne vous méprenez pas.)
Ce n'est pas cet écran
complet que vous aurez
le plaisir de contempler. A
chaque fois, ce ne sera
qu'une partie de celui-ci
qui scrollera en foncilion



Des rampes à tout
ve, des multibilles,
des Extra-Balls, des
till et des Special...
Tout a été prévu pou
vous faire vivre les
sensations d'un véri

ZOOL

comme les autres, je vous accorde, mais comment voulezjous être normal lorsque vous débarquez de la énième dimenjion, dans des univers tous plus jous les uns que les autres!? Préjarez-vous à entrer dans le monde de la gourmandise, ou les gâteaux, les réglisses, les ours en gélatine sont devenus vos ennemis. Dans le monde de la musique, vous serez attaqué par des disques laser, des jaffles gigantesques ou des sasques de Walkman. Le monde de la mécanique vous proposera une panoplie du bricoleur en herbe fort agressive. En tout, sept hiveaux hallucinants tous axés sur des thèmes bien précis, que Gremin nous adapte de l'Amiga avec un irio exemplaire.

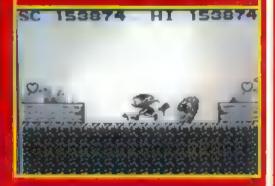


cue tous les gourmands se rassolent, ce jeu n'est pas pour eux. J'en al vu un, l'autre jour qui léchait la télé de la salle des Zordis. Non mais ou va-t-on!?



LA VERSION GB

Voici votre héros dans la mélasse — et pas "meulasse", comme dit toujours Marcl —, les gâteaux ne se privent pas de l'attaquer.





Certainement aussi rapide que Sonic, Zool



Super Air Diver

à deux doigts de la 3ème Guerre Mondiale...









Code secret D-2940 / Top Secret

Du Chef d'État Major des Armées au

Commandant de l'escadron :

« Nous entrons dans

la phase finale de la mission

ultra-secrète XF-119 Air Diver

Nous avons décidé d'accorder

le grade d'Air Diver N°1

à quiconque deviendra un as

du pilotage au cours

de la bataille qui va s'engager...

À vous de meriter ce grade de détruire tous les avions ennemis découvrir dou partie l'attaque et d'arriver a temps empêcher une 3 Guerre Mondiale

explose

Vos atouts une simulation étonnante de combats aériens, grâce à un processeur ultra-rapide de signal numérique



APPELLE

36-68 68 77

Top des Tops
des consoles
des consoles
(Néo-Géo, Jaguar,
Méga CD II, 3DO...)
et tous les jeux
LUDI GAMES
(FI Pole Position.

36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP!

36.15 LUDI GAMES



SUNSOFT

NINTENDO newNINTENDO products eals Lother mark designated by Misser itrademarks of NINTENDO

PREVIEW

SONY - stop - SONY - stop - SONY - stop -

CLIFFHANCER

dires des dirigeants de Sony, Cliffhanger devrait sortir sur toutes les bécanes existantes (Sega et Nintendo) avant la fin de l'année. Nouvelle alléchante s'il en est, mais l'action dans le jeu sera-t-elle aussi trépidante que dans le film du même nom (voir les News)? A première vue, je répondrai par l'affirmative. Les tableaux proposés vous entraînent sur les parois verglacées d'une montagne immense, et aux phases de beat-them-ail traditionnelles succèdent des phases d'action au cours desquelles vous devrez user de toute votre agilité pour ne pas vous faire engloutir par les avalanches, très fréquentes dans la région. Il faudra donc agir comme l'aurait fait notre homme des montagnes, avec intelligence, précision et, par-fois... brutalité.



Requential de la company de la



Séquence action: jumirez les coup. de pied fatais de Gabe, tandis que son adversaire cherche sans suc







Sequence émotion: observez comme Gabe s'agrippe aux parois vergiacées de la montagne... Et en T-shir en plus! Rambo lui-même n'aurait

Identique à celle de la MD. Vous évoluez ans un beat-them-all plutôt classique, où il ne it pas bon s'opposer à l'Etalon des glaces ous pourrez donner coups de poing, coups e pied au sol, en vol... et, surtout, récupérer s armes (couteau, Uzi, matraque...) que les innemis auront laissé tomber en rendant âme. A cette partie beat-them-all viendront se reffer quelques séquences plus originales, omme l'escalade d'une paroi truffée de reurs embusqués (n'oublions pas que le peronnage qu'incame Stallone n'est autre qu'un ncien guide de montagnel), ou encore une ourse-poursuite entre votre personnage and coulée de neige très "pressante". La diffiulté semble, quant à elle, avoir été un peu anforcée par rapport à celle que nous pou-







par-ci, un coup de couteau par-là. Comme la montagne est belle quand le brouillard se dissipe.



Vous devrez non seulement count assez vite mais aussi éviter les pierres ou sauter par-dessus des rondins de bois. Pour un deuxième niveau, ce n'est vraiment pas évident.

Stallone vient de récupèrer un mim-Uzi abandonné par l'un de ses adversaires. Dans le genre "je tire partout et y'en a plus un debout", c'es ma vraie "Uzi-nepaz"!.



PREVIEW

THE ADVENTURES OF DR FRANKEN

Dr Franken arrive en force sur SNIN. Cette fois, il a décidé de prendre des vacances avec sa compagne, Bitsy. Mais un petit problème se pose, puisque cette demière n'a pas de passeport! N'écoutant que son bon cœur, notre monstre de service s'est mis en tête de démembrer Bitsy afin de l'envoyer à destination par la poste! Une idée pour le moins originale qui s'avérera vite assez mauvaise puisque les PTT transylvaniennes ont envoyé chacune des parties de Bitsy dans un pays différent. Notre pauvre Dr Franken va donc devoir reconstituer sa tendre compagne en arpentant la vingtaine de pays présents dans la cartouche.

Voici donc pour l'intrigue de ce jeu de platesformes aux 40 sprites d'ennemis différents (énôôôrmes, d'ailleurs, ces sprites!) et aux 790 écrans de jeu programmés sur 2 Mb. Notons également l'utilisation du mode 7 de la SNIN et de 8 Mb de mémoire... A vos boulons, Frankenbone!



Franken vient, d'un coup de pied s'etoumé, d'exploser un affreux far tôme qui se mettait en travers de son chemin. Ce n'est pas le premier, et ce ne sera pas le dernier!

la moitié des points de vie



Le rendu de la pierre est vraiment étonnant. Les décors sont en général d'un très bon niveau, mais le jeu sera-t-il aussi intéres-



DR FRANKEN II

Peaucoup de nouveautés pour cette suite du Dr Franken sur GB. Tout d'abord, le scénario: il a vous falloir trouver de l'argent pour payer la facture d'électricité avant que votre créateur, le Dr frankenbone, ne revienne. C'est ainsi que vous llez partir pour château voisin afin de trouver l'ésor du docteur, puis vers la maison hantée (la naison verte) et, enfin, en Egypte, où le docteur a léposé le reste de sa fortune. En gros, 7 nouvelles sestinations et près de 140 pièces dans 12 inmeubles différents. Les animations de Franky, le éros que vous allez incamer, ont été également entravaillées pour lui donner une fluidité de mouvement encore plus exemplaire, les décors dans asquels il évolue sont dignes des films d'horreures plus temfiants. Le tout sur une cartouche 2 Mb ui a su conserver l'humour de la précédente ver-



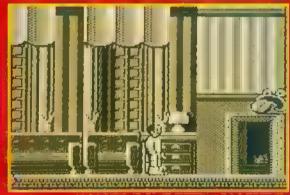


Vous voici dans la bibliothèque et, à en croire l'aspect du mobilier, elle n'a pas dû être habitée depuis longtemps



Ces bulles de savon sont plus nuisibles qu'on le croit. Et, surtout, ne vous avisez pas de tomber dans les tuyaux qui les crachent, la

nhute inquires transcriptions



ise passe de bien stranges choses dans les caves du château. Il ne pouvait en être autrement puisque vous évoluez dans le château du Dr Frankenbone!





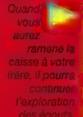
ELITE - stop - ELITE - stop - ELITE -

The Fill Games/GB dicadere

Le principe de jeu de The Fidgetts se rapproche un peu de celui de The Lost Vikings sur SNIN. Vous allez diriger deux rats qui devront s'entraider pour évoluer dans les égouts. Leur but: atteindre un navire en parlance pour une contrée mythique où une branche éloignée de leur jamille a fait fortune, New York! Mais, avant d'atteindre les cales du pateau, il faut traverser tous les égouts de la ville. Et si l'un des deux rats est très habile, l'autre, en revanche, est un lourdaud qui a bien du nal à se traîner. Le premier rat devra donc trouver les caisses et les ressorts nécessaires pour que son frère, le lourdaud, puisse les utiliser et arriver dans les temps impartis à la fin du niveau. En oui! le temps est limité pour chaque level, et vous allez vite vous rendre compte qu'il est bien court quand on traîne un boulet tel que ce frère... Un bon jeu de réflexion en perspective, parsemé, en guise de tableaux bonus, de betits casse-tête comme des murs de brique ou des bouliers.



Jous avez également la possibilité de vous défendre. Armé de votre lance-gruyère, plus aucun ennemi ne vous résiste. Toutefois, vous n'avez que trois morceaux de gruyère à lancer conservez-les pour les possibilités.





Voici le rat avec lequel vous devrez jouer le plus souvent, il saute haut, court vile et, surtout, a la faculté de se faufiler partout où son frere ne peut passe







implanté depuis 1990 VASTLIGHT HONG KONG - ANGLETERRE

- Nos produits sont tout simplement déments !!!
- Tout type de JOYPADS, JOYSTICKS, matériel périphérique, etc ...
- Vous pouvez maintenant acheter en Angleterre (taxes européennes incluses) ou pourquoi pas en direct à notre bureau de Hong Kong.
- L'achat à Hong Kong est de 35 % moins cher qu'en Angleterre.
- Tous nos prix sont négociables.
- Ecrivez-nous en français ou en anglais.
- Nos produits passent automatiquement la douane française.

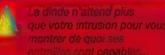
VASTLIGHT UK 51, PREMIER STREET OLD TRAFFORD MANCHESTER, M16 9 WB ANGLETERRE TEL / 19 44 850 84 39 88 VASTLIGHT HONG KONG SHOP B1A, MEI WAH BIdg WAN TAU STREET TAI PO NT, HONG KONG TEL / 19 852 675 87 51 FAX / 19 852 675 79 19

PREVIEW

TECMAGIK - stop - TECMAGIK - stop - PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD

Puis les dessins animés firent leur apparition (1968-1973), suivis par les oscars, euxmêmes talonnés, de nouveau, par les films (1975-1982), puis par les dessins animés (1993), jusqu'aux... oscars!... Et maintenant, voici le jeu (out!). Pour vous rafraîchir la mémoire, sachez que notre panthère vient d'arriver à Hollywood, en vue d'auditionner pour un nouveau film. Ce faisant, elle débarque sur le plateau de tournage, au milieu d'une scène avec l'inspecteur Clouseau. Ce demier, fou de rage, décide de partir à sa poursuite. Voilà pour l'histoire. Le jeu, lui, es dérouler au long de douze niveaux, chacun ayant un rapport avec des films existants... Ainsi, vous traverserez plateau de "Maman j'ai rêtréci les gosses", où notre panthère sera réduite à la taille d'une araignée, ou celui de "Robin des bois", où elle revêtira l'accoutrement de notre héros au grand cœur. De plus, la musique a été réalisée par le célèbre Henry Mancini (le compositeur des musiques du dessin animé!) afin de nous immerger encore plus dans les aventures de









Toujours à votre recherche, Clouseau ne reculera devant rien pour vous arrêter dans votre ascension vers la plain



Dans la peau de Robin des bois, vous allez traverse iel l'un des tableaux

nambra al élimpto ajusto

celui proposé par la version ne umere en nen ue celui proposé par la version SNIN (ou vice versa): il s'agit toujours des tribulations de Rose Panthère sur les plateaux de tournage de la Vecque du cinéma. Quelques légères modifications ont cependant été apportées à la réalisation sprite est plus petit, mais les décors plus travaillés). Hormis cette base commune, les deux jeux e révèlent complètement différents. Vous vous etrouvez au départ dans un studio de cinéma: partout, des décors vous permettent d'accéder aux différents tableaux du jeu. Douze niveaux vous iont proposés en tout, qui développent chacun une ambiance très particulière, toujours en rapport avec le film dont ils s'inspirent. De "dungle Pink" "Le Livre de la jungle") à "Polter Pink" ("Polterpheist"), la route est longue, et les niveaux regorgent d'ennemis corraces et terrifiants. N'hésitez pas à vous servir de votre pistolet-poing, qui s'avérera très utile contre les indésirables.



ses précipices, ses monstres errants, ses touristes et ses coupeurs de tétes... Comme la vie y est douce, belle et calme...



Avant de passer dans le niveau proprement dit, vous traverserez l'envers du décor, ou de nombreux obstacles vous attendent.



"Creepyl" "Uggly!" "Scarry!": tels sont les mots qui me vinrent a l'espnt lors de la traversée de ce niveau, C'est tout simplement terrifiant. Brooku!



WINTER OLYMPICS

près Jean-Claude Killy en 1968 ou Franck Picard en 1988, serezvous le prochain à inscrire votre nom dans les annales des Jeux lympiques? C'est en Norvège, à Lillehammer, en 1994, que se déroueront les prochains J.O. US Gold, grand spécialiste des adaptations de sport en tout genre sur cartouche, est au rendez-vous, et nous nvite à disputer dix épreuves: saut à ski, saut de bosses, patinage de ritesse, biathlon, slalom spécial, slalom géant, super-G, descente, uge et bobsleigh! Ceux qui le désirent pourront s'entraîner à chacune de ces épreuves. Il est possible de consulter le site de chaque cométition, de choisir son niveau de difficulté (trois niveaux sont proposés), et de participer à foutes les épreuves ou à certaines seulement. Enfin, pour les polyglottes, sachez que huit langues sont à votre dislosition. Un jeu qui promet. Mait and see!





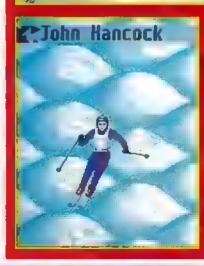
Une vue d'ensemble du site olympique de Lillahammer. Pour chaque épreuve, la date officielle de la competition aux prochains J.O. s'affiche...







épreuves les plus spectaculaires des J.O. d'hiver. Un conseil; utilisez la fechnique du "telemark" (réception sur les deux skis, bras écartés, genoux pliés) pour contrôler l'aire de réception.





s saut de bosses (et non pas de oss) demande une santé de fer et un os en caoutchouc... Táchez de ne as attraper une crampe au pouce!



POUR JOUER ET 6A6NEZ APPELLE VITE LE 36 68 00 64



Pour connaître tous les tips, poser une question à un journaliste alors appelle vite le 36 70 04 86

REVIEWS

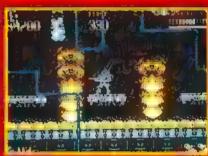
ELITE stop ELITE stop ELITE stop

SUPER TURRICAN

cuis monde de brutes que celui dans lequel cuis évoluerez... Tout est robotisé, cybernétisé, plus une seule plante qui se tortille au gré des vents... Toutes ont éte détruites avec l'arrivée des forces démoniaques de la machine... Car cette planète du nom de Katakis que vous avez décidé de défendre vient de se faire envahir par les forces de l'ennemi! Un adversaire qu'il ne sera pas facile de rencontrer, puisque ce sont près de treize (chance ou malheur!?) niveaux immenses qui vous séparent de son antre. Vous portez l'armure Turrican, composée de matériaux si particuliers qu'elle vous permet d'utiliser un nombre considérable d'armes dévastatrices. Surtout, cette armure vous donne la possibilité de vous rouler en boule quand bon vous semble, de manière à terrasser un bon nombre d'ennemis d'un seul coupl Le tout sur des thèmes musicaux au rythme endiablé... De quoi vous faire passer des moments détonants!







Les trois icônes situées on bas à droite de votre écran de jeu représentent les bombes qu'il vous reste à utiliser. Celles-ci ont l'avantage de réduire à néant tout pe qui se trouve à l'écran. Rien de bien original, mais tellement utile Cet alien est bien coriace Raison de plus pour utiliser au mieux les trois bonus (situés à l'horizontale de sa tête) à hon escient!



Autant vous prévenir tout de suite: Super Turrican n'est pas un jeu de tout repos! Entre M multitude de monstres à détruire et les sorties à trouver, une ou deux secondes seulement de répit vous seront accordées. C'est ce que l'on appelle de l'action soutenue!



SUPER AIR DRIVER

ous avez toujours rêvé de vous retrouver aux commandes d'avions de chasse tels que le F14, le FS-X, ou encore Tornado DS? Eh bien, voici enfin un jeu qui va vous permettre d'assouvir quelques-uns de vos 'instincts guerriers'. En effet, les dernières nouvelles de votre quartier général ne sont pas bonnes, et certains chasseurs ennemis sont déjà entrès en phase d'attaque contre les installations militaires de votre mère patrie, il ne vous reste plus qu'à embarquer. Votre avion est vu de dos. Il évolue dans un décor qui scrolle grâce au fidèle mode 7 de SNIN. Notons également qu'un DSP est utilisé en vue d'accélérer les calculs de la console pour les effets en mode 7, et, surtout, afin de vous faire profiter d'une impression de vitesse encore plus décoifante. Mais j'ai bien peur que ce ne soit là out l'intérêt du présent soft. Vous volez, ancez des missiles à tout va, sur les chasseurs ennemis, un point c'est tout... Attendons toutefois la version définitive avant de porter un jugement!



Comme vous l'Indique le titre de cette présente section, choisissez votre chasseur. Chacur a ses atouts et ses faiblesses, et le F14 semble être le plus adapté aux leunes pilotes.





ce qui revient à dire que si vous lui envoyez ur missile à tête chercheuse, celui-ci se dirigera automatiquement sur sa cible.

Quelques secondes plus tard, voici ce qu'il reste de ce si terrible chasseur... De la fumée! Mét Hét Hét





ALSO AVAILABLE ON: AMIGA. IBM PC, NES*

POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTER: Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL, R.U.

PREVIEW

SONY - stop - SONY - stop - SONY - stop

SENSIBLE SOCCER

estampillé Tilt d'or l'année passée sur cette même bécane. Sony vient de racheter les droits de ce hit à cette petite (etnéanmoins bonne!) boîte qu'est Sensible Software. Vous voici donc à la tête de plus de quarante équipes différentes, aux niveaux variables (l'Allemagne sera plus forte que San Marino!). Les noms des joueurs réels ont quelque peu été modifies (JPP deviendra Jean-Pierre Pépin, et Cantona... Centona, marrant!). Au niveau du jeu, vous pouvez modifier la texture de votre terrain et passer ainsi d'un stade humide ou sec à un terrain verglacé ou boueux. Ce choix n'a qu'une faible incidence sur les réactions de vos joueurs mais il présente l'avantage de faire varier la couleur du sol, ce qui se révèle, au bout de vingt heures de leu, un atout non négligeable!



Vous pouvez donner de l'effet vos balles en usant du pavé directionnel de votre pad. Sur les corners, ne négligez pas cett possibilité puisqui vous pouvez les rentrer sans trop vous fatiguer.



Terrain verglacé: remarquez que même avec de elles conditions météo, les concurs restant en short





Le joue, français vient de s'enfoncer dans défense allemande. Mais que se passe-t-il? Il vient de laisser fil la balle, et un joueur allemand précipite dessus C'est temble ce qui vient de se passer. Thierry.

Tout à fait Jean Michel, tout à fait

nombre d'équipes, possibilités de modification du terrain simiaires, joueurs identiques, etc. C'est en fait la même version que nous gropose Sony, et seule la musique diffère.

on retrouve ici quatre types de tournor auxquels vous pourrez particier. Avec, en prime, des options complètes: le terrain, le temps de jeu t même la couleur des maillots pourront être modifiés. Mais la, sur le errain, "vous serez dépité, puisque pas d'retournés ni de têtes plonées" (et un alexandrin, un!). Un soin tout particulier semble avoir été apporté à la maniabilité des joueurs puisque nous retrouvons la soulesse et la vitesse dont bénéficiait la version ST. Une adaptation qui a air réussi, même si, comme toujours, il faut attendre la version défini-





Comme dans tout jeu de foot qui se respecte, de nombreuses stratégies d'attaque et de défense sont proposées. Et c'est la façon d'er user qui pourra départager deux joueurs de même niveau.



SENSIBLE 5,-SONY/SNIN

Option Replay. On regrette qu'elle ne puisse être actionnée à n'importe quel moment. La fonction Magnètoscope, automatique, ne se mettra en route qu'après un but





Voici un exemple de terrain boueux Vos joueurs sont un peu plus lents gu'a l'accoutumés mais ce n'est guère sensible.





36 68 30 20*

*(2,19' La minute)



Nom

Adresse

Code postal

Bon à retourner à : INFOGRAMES - 84, rue du 1º Mars 43 69628 VILLEURBANNE Cedex

PREVIEWS

VIRGIN GAMES - stop - GAMETEK - stop

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR VIRGIN G.-SEGA/MD

Vous connaissieza jerminator i etili, vous voinaissiez Robocopi ilietilli vous je tarde ezpas a découvrir Robocopi versus i ne Terminator (premier du nom) sur votre Megadrive! Inutile de vous rappeler l'histoire du flic qui, après s'être fait descendre par des méchants gangsters, s'est vu transformer en super-flic 100% recyclable chez Péchiney, ni (iiico) celle du type en acier venu du futur qui, une fois dans le présent, prend l'apparence d'un humain (tout nu), vous êtes tous déja au courant! Laissez-moi donc plutôt vous présenter ce tout nouveau soft de Virgin Games. Les Terminators (les méchants dans cette histoire) ont pns le contrôle des ordinateurs qui dirigent les robots-flics de Delta City. Une situation quelque peu preoccupante... C'est à vous, Robocop, que l'on a confié la délicate mission de sauver la ville. Au fil des douze niveaux (pour l'instant) qui composent ce jeu, il vous faudra tirer sur tout ce qui bouge (bonjour la boucherie), libèrer des otages (comme John Rambo), détruire des cameras (comme Bemard Tapie), récupérer des forces en buvant de la vitamine C (comme Sam), etc. Une cartouche qui dégouline plus de sang que de tendresse. Et alors visitemes pas la haston?





Première renconfre avec un Terminator modèle T-800. Facile à vaincre malgré son ossature d'acier...



Splatch! Encore un qui ne fai sait pas le poids face à Robocop... des scenes gore commu celle-ci, la cartouche en est truffée.



Un des boss de fin de niveau: un robot (pas COP) de l'OCP. Z'avez vu l'astuce? OCP est un anagramme de COP, suffiseit d'uneages

THE HUMANS

e hit de la MD (C+ 23, 84%) arrive enfin sur SNIN. Pas d'apport transcendant d'une version à l'autre; le système de jeu n'a pas été modifié, et c'est fant mieux! Vous serez donc "aux commandes" d'une douzaine d'humains qui viennent de découvrir que le monde stait immense et que tout devait être tenté pour le connaître dans sa totalite. Pour vous, l'immensité du monde se traduira par quatrevingts niveaux "rubiscubiques", et la connaîssance passera obligatoirement par l'utilisation d'objets tels que la roue, la torche, la lance, ou encore la corde. Pour vous donner une idée du principe du eu, rappetez-vous Lemmings, dans lequel vous deviez faire évoluer un nombre donné de personnages en utilisant les capacités de chacun. Un bon jeu de réflexion en perspective, où tout devra être fait pour la plus noble des causes: la connaissance.





La corde est, elle aussi, indispensable. C'est grâce à elle que vos personnages pourront a loisir ignimper sur les plates-



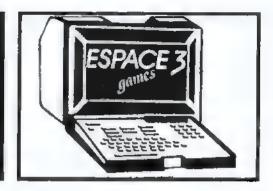
raiche, ce dino sera sans pitié ave vos personnages. Si vous avez récupéré une lance, peut-être faut-il songer à l'utiliser.





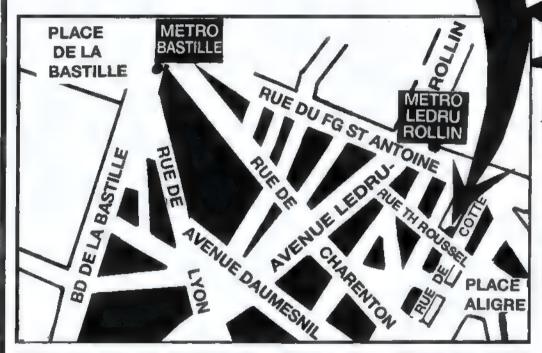
L'échelle humaine élaborée par vos personnages est indispensable pour finir les niveaux, tci, il s'agit

ESPACE 3 * News *



Nº 4 - Novembre 1993

SI VOUS N'ETES PAS ICI VOUS ETES PERDU!!!



Dommage pour les amateurs du TGV Nord, mais II est désormais inutile d'ailer à Lille pour trouver une boutique ESPACE 3. A l'angle de la rue Théophile Roussel et de la rue Cotte, dans lu 12ème arrondissement, s'est ouvert le 23 octobre une nouvelle boutique ESPACE 3. à 2 mn du métro LEDRU-ROLLIN. Dès 9 h 30 ce jour là vous étiez nombreux sur le trottoir à l'ouverture attendre magasin. Vous avez Du découvrir un nouvei espace jeux, clair et attrayant, où

"tournent" les démos des toutes dernières nouveautés et où vous bénéficiez des conseils avisés de sympatiques vendeurs. Chaque acheteur est reparti avec un T-Shirt à l'éfigle de la mascotte.

Venez vite, vous aussi, profiter des super promos d'ouverture, nous vous attendons, n'oubliez-pas !

ESPACE 3 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS Tel : 43 45 93 54

L'AMIGA CD³² ET LA 3DO ARRIVENT.
POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS APPELER LE 16/20 87 69 55

CE MOIS-CI SUR LE 3615 ESPACE 3

SUPER CONCOURS

TOP FLOP

EN NOVEMBRE GAGNEZ

5 MORTAL COMBAT

5 STREET FIGHTER II TURBO

Pour cele vone dever établir

Pour cela, vous devez établir dans l'ordre, le classement des 3 meilleurs jeux (TOP) et du plus mauvais jeu (FLOP) sur SUPER NINTENDO ou sur MEGADRIVE:

> Pour en savoir plus 3615 ESPACE 3



ET TOUJOURS!

IA COTE DE L'OCCASION
Des centaines de petites
annonces pour échanger vos
jeux et derterminer leurs prix

LE CATALOGUE COMPLET AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES Nous ne pouvons mettre tous nos jeux dans nos publicités. En consultant le 3615 ESPACE 3 découvrez la totalité de notre catalogue.

POUR ETRE SERVI PLUS VITE PASSEZ VOS COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE 3

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ame

SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise périlel + 1 manette 110 f

SUPER NES USA

+ Prise périlet - 2 maneiles - MARIO 4
1190 F
SUPER NES USA

- Prise périlet - 1 maneire - 3
STREET FIENTER IT JUNBO
1489 F

SUPERSCOPE 590 F 99 F MANETTE CAPCOM/8 EQUTONS MANETTE SUPER 4

ACTRAISER 2
ADDAMS FAMILY 2
AERO THE ACROBAT
AMAZING TENNIS
AMERICAN GLADIATORS
BATTLETOADS
BATTLETOADS
GATTLETOADS
CALIFORNIA GAMES
CALIFORNIA GAMES
CHESTER CHEETAH
CHUCK ROCK
CLIFHANGER
COOL SYCT
COOL WORLD
DUNGEON MASTER
EGUINOX 395,00 495,00 385,00 495,00 495,00 495,00 495,00 495,00 495,00 495,00 495,00 495,00 495,00 495,00 495,00 495,00 495,00 495,00 539,00 495,00 539,00 495,00 539,00 495,00 539,00 495,00 539,00 495,00 539,00 539,00 539,00 539,00 EVO FATAL FURY FINAL FANTASY 2 FLASH BACK GOOF TROOP GREAT WALDO SEARCH HIT THE ICE HYPER VOLLEY BALL KING ARTHUR'S WORLD LAMBORGHINI AM CHALLENGE LOST VIKING

MARIO SEMISSING
MECH WARRIOR
MICKEY MISTICAL QUEST
M9A BASKET BALL
NCAA BASKET BALL
CUTLANDER
OUT OF THIS WORLD OUT OF THIS WORLD
PHALANX
PINK PANTHER
POAD RUNNER DEATH VALLEY
ROBOCOP VS TERMINATOR
ROCK AND ROLL RACING
ROCKY ROCENT
RUN SABER
SEGRET OF MANA
SHANGHAI
SIM PARTH
SIM EARTH
SIM EARTH
SIM EARTH
SIM EARTH
SUMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE
SONIC BLASTMAN
STAR FOX
STREET COMBAT
SUPER BORTHER
SUPER BORTHER
SUPER BORTHER
SUPER BORTHER
SUPER GOAL
SUPER STRIKE EAGLE
TAZMANIA
TERMINATOR
TERMINATOR
TERMINATOR
TIMY TOON
THE 7TH SAGA
TOM & JERRY
TOYS
UTOPIA TOP GEAR III
TOYS
UTOPIA
WARP SPEED
WINGS COMMANDER2
WOLFCHILD
WINGS 2

GENIAL !!! ADAPTATEUR POUR SUPER MINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et Japonaises
Fonctionne également avec SUPER MARIO KART III STAR FOX ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 79 F - AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : IN I AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT on pour l'achat de 2 jeux SNES on SFAM.1 rallonge pour manette SNES, SFAM IN SMIN avec enrouleur

LE COIN DES PROMOS!

399,00

490 F

SUPER PROMO SUPER NES!

STREET FIGHTER 2 TURBO TEL

DESERT STRIKE 299,00 GHOULS AND GHOSTS 250.00 GRADIUS III 250,00 JAMES BONDUR KABLOO EY 260.00 LETHAL WEAPONE 299.00 PIT FIGHTER .250,00 POWER MOVES (POWER ATHLETE) 299,00 PUSH OVER 289,00 RACE DRIVING: 299,00 **ROAD RIOT** 250,00 SKULJAGGER 250.00 SPANKING QUEST 250.00 STREET FIGHTER 2 299,00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM? ACTION REPLAY PRO + NIGEL MANSEL **BATMAN RETURN** 199,00

DRAGON BALL Z 2 399,00 AXELAY BIO METAL BRASS NUMBERI CASTELVANIA IV COMBATRIBES FINAL FIGHT 2 FIRST SAMOURAI 199.00 299,00 250,00 250.00 FLYING HERO IKARI NO YOSAI IMPERIUM OUT OF THIS WORLD 299,00 250,00 198,00 296,00 PRINCE OF PERSIA RAMNA 1/2 1 ROCKETTER 199,00 449,00 150,00 ROYAL CONOUEST 190.00 179,00 299,00 199,00 HUSHING BEAT ?
SMASH TV
SOUL BLACER
STAR FOX
SUPER DOUBLE DRAGON
STAR WARS 199.00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM Prise périte! SUPER FAMICOM 1390 F + 1 carlouche au choix (valeur max) de 590 tij 1790 F

390,00 590,00 690,00 ALIEN VS PREDATOR ALADDIN ART OF FIGHTING BLUES BROTHERS CONTRA SPIRIT DEAD DANCE EXHAUST HEAT II 390.00 590.00 FAMILY TENNIS 590.00 FATL FURY II JACKY CRUSH JOE & MAC II 890,00 299,00 299,00 LOONEY TOON (ROAD RUNNER) 390.00 MAGIC JOHNSON SUPER DUNK MARIO ET WARIO POPULOUS II 490,00 490,00 POP'N TWIN BEE POWER ATHLETE RAMNA 1/2 3 SENGOKU DENSYO 299,00 645,00 490,00 490,00 298,00 690,00 390,00 490,00 490,00 490,00 SKY MISSION SOLTICE 2 SOL NGE 2 SONG MASTER STRANGE SWORD (KIKIKAIKAI) STREET FIGHTER 2 TURBO SUPER DUNK STAR SUPER FORMATION SOCCER 2 SUPER TURRICAN SUPER VOLLEY BALL 2 390,00 SUPER VOLLEY BALL TWIN TETRIS 2 TURTLES IV USA ICE HOCKEY 299.00

SUPER NINTENDO

390,00 590,00

VALKEN (CIBERNATOR) WORLD HERGE

SUPER NINTENDO+ MARIO ALL STARS 990 F

ADDAMS FAMILY 2 389,00 439,00 389,00 349,00 439,00 439,00 349,00 ALIEN 3 ASTERIX BUIL VS BLAZERS CANTONA FOOTBALL DENIS LA MALICE DESERT STRIKE DRAGON'S LAIR
EARTH DEFENSE FORCE
F1 POLE POSITION
JUMMY CONNORS
JOHN MADDEN 94
JURASSIC PARK
L'ARMÉ FATALE
MARIO COLLECTION
MARIO KART 289,00 TEL 419,00 489,00 489,00 299,00 389,00 389,00 439,00 489,00 439,00 449,00 349,00 439,00 439,00 439,00 349,00 349,00 MAR NUTS
MORTAL KOMBAT
NHLPA HOCKEY
NIGEL MANSELL
POPULOUS
RAMNA 1/2 2
POPOCOD ROBOCOD SIM CITY SPIDERMAN II MAN SIM CITY SPIDERMAN II MAN STAR WING STREET FIGHTER 2 TURBO SUPER KICK OFF SUPER SWIV T2: JUDGEMENT DAY
WORLD CLASS RUGBY
WORLD LEAGUE BASKET BALL
WWF 2: ROYAL RUMBLE
ZELDA 3 469,00 469,00 389,00 590,00 389,00

GAME BOY

PLUS 100 TITRES A PARTIR DE 99 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4P : 199 F

ADDAMS FAMILY II	229,00
ALIEN 3	195,00
ASTERIX	249,00
DENIS LA MALICE	249,00
DR FRANKEN 2	249,00
EMPIRE STRIKES BACK	249,00
FELIX THE CAT	229,00
FINAL FANTASY LEGEND HI	299,00
JIMMY CONNORS	229,00
JURASSIC PARK	249,00
KICK OFF	149,00
KIRBY'S OREAM LAND	195,00
LEMMINGS	249.00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	249,00
MEGAMAN 3	249,00
MEGAMAN 4	249.00
MORTAL KOMBAT	249,00
MYSTIC QUEST	249,00
NIGEL MANSEL	229.00
PRINCE OF PERSIA	149,00
POPULOUS	249,00
ROAD RUSH	249,00
STAR WARS	229,00
SUPERMARIOLAND II	229,00
SUPER RC PRO AM	149,00
TERMINATOR II	229,00
TETRIS	149,00
TINY TOON	229,00
TITUS THE FOX	229,00
TOM & JERRY	229,00
TOM & JERRY II	249,00
TOP RANK TENNIS	195,00
UNIVERSAL SOLDIER	99,00
YOSHI'S COOKIE	195.00
ZELDA	249,00

ACCESSOIRES

* JOYSTICK ARCADE PRO 5 6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER HINTENDO/SUPER FAMICON 149 F TEUR UNIVERSEL ACTION REPLAY PRO
POUR GAME BOY OU GAME GEAR

NOUVEAU **LA 3 DO !!**

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL

NEO GEO + PRISE PERITEL + 1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR DO 690 F MAXI, AU CHOIX 2790F

MANETTE MEMORY CARD

STAR WARS

SUPER RITYRE

ART OF FIGHTING BLUES JOURNEY EIGHT MAN FATAL FURY SPECIAL FATAL FURY II FOOTBAL FRENZY GHOST PILOT LAST RESORT MAGICIAN LORD MUTATION NATION

TINY TOON THE KING OF THE PALLY

1490,00 590.00 790,00 TEL. 1290.00 990.00 590.00 1290,00 690.00 1190.00

299,00 299,00 399,00

NAM 1975 SAMOURAI SHOW DOWN SENGOKU II SUPER BASEBALL 2020 SUPER SIDE KICKS TRASH RALLYE VIEW POINT WORLD HEROE II

590.00 1590,00 1490,00 690.00 1490.00 890.00 1490.00 1490,00 1490.00



PARIS :

rue Théaphile Roussel 75012 PARIS TEL 3 43,45 93 82



4 rue Faidherbe TEL: 20 55 67 43

> 44 rue de Béthune TEL : 20-57 84 82



STRASEDUAG 6 rue de Noyer TEL: 88 22 23 21



39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 + PERITEL + SONIC 840 F

STREET FIGHTER II' CE 529 F

ADDAMS FAMILY (EUR) ALADDIN (EUR)	385,00 425,00	MICKEY & DONALD (JAP) NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	299,00 385,00
AQUATIC GAMES (JAMES POND III) (EUR)	249.00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425.00
ASTERIX (EUR)	425,00	PINK PANTHER (USA)	449,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	299,00	POPULOUS 2 (EUR)	385,00
BATTLE TOADS (JAP)	345,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385.00
BEST OF THE BEST (USA)	425,00	POWER MONGER (USA)	299,00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385.00	PUGSY	495,00
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299,00	RISKY WOOD (USA)	299,00
CHAKAN (USA)	299.00	ROAD RASH II (EUR)	385,00
COOL SPOT (EUR)	385,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
CRUE BALL (JAP)	299,00	ROLLING THUNDER 3	TEL
DAVIS CUP TENNIS (USA)	425,00	ROYAL RUMBLE	490,00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425,00	SHINING FORCE (EUR)	425,00
FATAL FURY (USA)	345,00	SHINOBI M (JAP)	385,00
FORMULA ONE 'EUR)	385,00	SUM WORLD (USA)	299,00
GAUNTLET 4	TEL	SONIC SPINBALL (EUR)	385,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	345.00	SUPER HIGH IMPACT (USA)	299.00
GLOC (EUR)	385,00	SUPER KICK OFF (EUR)	385.00
GREEN DOG (EUR)	299,00	SUPER SMASH TV (USA)	299,00
GUNSTARS HEROES	TEL	TALE SPIN (USA)	299,00
HAUNTING (EUR)	425,00	TAZMANIA (EUR)	299,00
HOOK (USA)	425,00	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345,00
INDIANA JONES (EUR)	249,00	THUNDER FORCE (EUR)	385,00
JUNGLE STRIKE (EUR)	385,00	TINY TOON (EUR)	385,00
JURASSIC PARK (EUR)	385,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385,00
LA BEILE ET LA ETE (USA)	425.00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385.00
LAND STALKER (USA)	495,00	WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR)	385,00
LITTLE MERMAID (USA)	249,00	X MEN (EUR)	385,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	425,00

MEGA PROMOS!

BLOCK OUT (JAP) ALIEN 3 (EUR)	99,00	BUBSY	299,0
	199,50	STREET FIGHTER II TURBO	549,0
ATOMIC ROBOKID (JAP) AYRTON SENNA GP (JAP) BATMAN HETURN (EUR) BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA) CALIFORNIA GAMES (EUR) CHAMPIONSHIP PRO AM (USA). CRYING (JAP) DARIUS II (USA) DICK TRACY (EUR) DAVID ROBINSON BASKETBALL (JAP) DONALD GUACK SHOT (JAP) FA ICE HOCKEY (JAP) F1 CIRCUS (JAP) F22(INTERCEPTOR (JAP) FLASH BACK (EUR) GOLDEN AXE 2 (EUR) GYNOUG (EUR) JORDAN VS BIRD (USA)	149,00 199,00 199,00 199,00 129,00 149,00 149,00 149,00 149,00 149,00 149,00 149,00 149,00 149,00 149,00	LHX ATTACK CHOPPER (USA) LOTUS TURBO CHALLENGE (USA) MASTER OF MONSTERS (JAP) MERCS (EUR) OUT RUN 2019 (JAP) RAMBO 3 (EUR) ROAD RASH (JAP) SAINT SWORD (JAP) SONIC (JAP) SONIC (JAP) SONIC (JAP) SPEEDBALL 2 STRIDER (EUR) SUNSET RIDERS THUNDER PRO WRIESTLING (JAP) THUNDER PRO WRIESTLING (JAP) TURBO OUT RUN (EUR) VERITEX (EUR) VERITEX (EUR) VERITEX (EUR) ZERO WING (EUR)	190,00 129,00 99,00 149,00 199,00 199,00 149,00 149,00 159,00 159,00 159,00 129,00 129,00 129,00 129,00 129,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

GAME GEAR

ALIEN 3 G-LOC JURASSIC PARK MORTAL KOMBAT STAR WARS TZ: JUUGEMENT DAY	128,00 149,00 249,00 269,00 259,00 259,00	SIMPSONS BART SHINOBI SMASH TV SONIC CHAOS SUPER OFF ROAD	 129,00 129,00 129,00 259,00 129,00

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

GENIAL! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US

MEGA CD

MEGA CD 2	1790	F
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER	1990	F
MEGA CD USA + SOLFEACE + SHERLOCK		
HOLMES + 4 JEUX EN 1 + CDX PRO	2490	F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	299,00	ROAD BLASTER	385,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00	SHWARTZCHILD	299.00
FINAL FIGHT	299,00	SONIC CS	590.00
PRINCE OF PERSIA	250.00	WONDER DOG	250,00
RAMNA 1/2	449.00	-	

MEGA CD USA

AH3 FIREHAWK TEL KRISS KROSS 449	
BATMAN RETURN 385,00 LETHAL ENFORCER + GUN 549	.00
CHUCK ROCK 425.00 MAD DOG MC CREE 425	.00
CLIGHANGER 425 00 MICROCOSM 495	.00
ORACULA TEL MONKEY ISLAND 449	.00
DUNGEON MASTER 449.00 SILPHEED 425	.00
ECCO LE DAUPHIN 425.00 SPIDERMAN 385	.00
EUROPEAN RACERS 425.00 SEWER SHARK 495	.00
HOOK 425.00 SHERLOCK HOLMES E 449	.00
INDIANA JONES 449.00 SUN OF CHUCK TEL	
INXS: MUSIC VIDEO 449.00 TERMINATOR 495	.00
JOE MONTANA 495,00	

MEGA CD EUROPE

UNE	385.0	SONIC CD	TEL
INAL FIGHT	385,00	WOLFCHILD	365,00
AGUAR XJ220	385,00	WONDERDOG	385,00
IGHT TRAP	449.00	WWF: RAGE IN THE CAGE	385.00
HED! OOK HOLNES	996.00		

Signature:

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3



BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX	Nom:	Prénom :		
		Code Postal :	Ville :	. Signature (signature des parent	
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & eccessoires : 60F)		SUPER NINTENDO	MEGADRIVE 3	GAME BOY D	
TOTAL A PAYER		SUPER NES :1 SUPER FAMICOM :1	MEGAICD III	GAME GEARD	
* CEE, DOM-TOM : cartouches : 49Frs / consoles : 90 Frs					

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COUSSIMO

BANC D'ESSAI

Alors que Nintendo annonce sa console 64 bits pour 1995 (voir le super-dossier de Banana San dans le précédent Consoles+), que le

LE JAGU LA PREMIÈRE COMSOLE 64

projet 32 bits Saturn de Sega change de spécifications tous les mois, et que la 3DO est disponible mais coûte finalement fort cher, Atari lance tranquillement sa petite bombe sur le marché... Il s'agit, bien sûr, du Jaguar, une console 64 bits époustouflante! Mais inutile de vous ruer chez votre revendeur, elle ne sera malheureusement pas disponible en France avant 1994.

LE JAGUAR: HISTOIRE D'UNE NAISSANCE MOUVEMENTÉE

Ce n'est pas la première expérience d'Atari en matière de consoles. L'Atari 2600 avait remporté en son temps un succès foudroyant. Elle continue toujours de se vendre au moment des fêtes de Noël en dépit de son grand âge (plus de dix ans). L'Atari 7200, version améliorée de la 2600 et compatible avec elle, n'eut pas même succès. En dépit de ses qualités, la Lynx, console

portable d'Atari, ne parvint pas à l'emporter sur ses consœurs Game Boy et Game Gear. Atari a travaillé ensuite à une console 32 bits, la Panther. Mais ce projet mété abandonné il y a deux ans au profit d'un autre encore plus ambitieux: le Jaguar, console 64 bits. Certains avaient pensé à l'époque qu'il ne s'agissait que d'un coup de pub, destiné à masquer l'échec d'Atari en

matière de consoles modernes. La sortie du Jaguar, qui sera disponible sur le marché américain dès le 4 novembre 1993, met un point final à ces rumeurs. Nous n'avons d'ailleurs pas attendu cette date pour prendre d'assaut Atari France, qui disposait du seul Jaguar de l'Hexagone. Nous l'avons disséqué sous toutes ses coutures pour un banc d'essai exceptionnel.

UN RAPIDE TOUR DU PROPRIÉTAIRE



L'aspect est vraiment très dépouillé: un port cartouche et un interrupteur marche/arrêt (le gros bouton rouge qui surplombe le logo Atari).

LE LOOK JAGUAR

Le Jaguar est une console de taille modeste (à peu près comme la SNIN ou la Megadrive II), au look noir mat et aux lignes arrondies. A la manière de la plupart des consoles de salon actuelles, le port cartouche est disposé sur le dessus, pour faciliter l'introduction des jeux. En revanche, pas de touche d'éjection de la cartouche ni de bouton Reset. Atari semble confiant dans les qualités de sa carte, le moment de mise sous tension étant toujours le plus délicat pour un circuit électronique. Sur il face avant,

on trouve les deux connecteurs joypad, tandis que l'arrière est réservé à un connecteur plat double pour la sortie vidéo, le son et les liaisons à grande vitesse. Il n'y a donc pas de vrai connecteur d'extension. Interrogé sur la manière dont sera connecté le CD-Rom (prévu), Atari France nous a répondu que cette connexion s'effectuera simplement par III biais du port cartouche.

LE JOYPAD

Le joypad fourni avec la machine ressemble beaucoup à la nouvelle manette du Falcon, ■ dernier ordinateur de la même marque. A gauche, on trouve la classique croix de direction. A droite, les trois boutons de tir et, au milieu, les deux touches Pause et Select. Cette manette est de bonne taille, la prise en main pour des adultes est donc aisée (oui, je sais, Wieklen, tous les adultes ne sont pas grands, les nains en particulier!), tout en restant de dimensions suffisamment raisonnables pour convenir aux plus jeunes. Mais ce qui constitue l'originalité de ce joypad, c'est la pré-





Le fameux Jaguar d'Atari, avec, à ses côtés, les joypads. Ne vous laissez pas abuser par la grande place réservée au clavier numérique, celui-ci ne gêne en rien l'accès aux boutons de tir. sence de 12 "touches de fonction" (un pavé numérique) situées sous les boutons principaux. Ces touches complémentaires permettront par exemple de rentrer plus facilement un code numérique de sauvegarde ou, surtout, d'effectuer les coups spéciaux des jeux de baston sans casser sa manette ni piquer une crise de nerfs.

LE PRIX

Avec des capacités alléchantes, le prix du Jaguar reste très raisonnable. A peine 200 dollars pour la console et 200 de plus pour le lecteur CD. Atari France précise qu'il ne faut pas convertir directement (200 dollars = 1 200 F). Le prix français sera plutôt compris entre 1 500 et 2 000 F pour la console simple (taxes plus importantes). Un prix qui n'est pas excessif au vu des possibilités de la machine.

LE JAGUAR FACE À SES CONCURRENTS

Les comparaisons avec les autres consoles modernes et apparentées révèlent une écrasante supériorité

AR DY ATTAR BITS RÉFLICATION DISPONIBLE!

PROCESSEURS 16 BITS, 32 BITS, 64 BITS, KESAKO?

Le processeur est le cerveau de la console. Il doit travailler lui-même et superviser le travail. Ses petits copains, les coprocesseurs, s'occupent de soulager un peu le processeur principal des tâches annexes: opérations graphiques, sonores, certains calculs, gestion mémoire, etc. La puissance d'un processeur ou d'un coprocesseur est globalement proportionnelle à l'importance de son bus. Le bus, c'est le "câble" utilisé pour acheminer les données entre le processeur et le reste de la machine. Pour simplifier, on peut le comparer à une autoroute; plus il y a de voies, plus le débit pourra être important. En micro-informatique, les voitures sont remplacées par des bits (l'unité élémentaire d'informatique, égale à 0 ou 1). Un bus 64 bits permet au processeur de traiter simultanément 64 bits, ce qui va évidemment plus vite que de traiter 2 fois 32 bits ou 4 fois 16 bits, et ainsi de suite. Certains processeurs fonctionnent un peu différemment: ainsi, le 68000 traite les données sur 16 bits pour ses échanges avec les autres processeurs, mais il peut calculer dans sa petite tête en 32 bits.

Admirez un peu l'effet 3D produit par le mapping et les ombrages! Les araignées sont plus vraies que nature et libèrent leurs petits une fois touchées.

du Jaguar. Tout d'abord, il est le seul à adopter une architecture 64 bits, face aux 32 bits de la 3DO, de l'Amiga CD32 ou du projet Saturne et aux 16 bits de la Megadrive et de la Super Nintendo. La vitesse d'animation/"rendering" est 12 fois supérieure à celle de la 3DO. jusque-là championne dans ce domaine, et 850 fois supérieure à nos consoles 16 bits! Le codage couleur 32 bits dépasse également celui de la 3DO, pourtant déjà parfait. La combinaison des 3 processeurs délivre un total de puissance de 55 MIPS (millions d'instructions par seconde): 27 pour le GPU, 27 pour de DSP et 1 pour le 68000. En comparaison, la 3DO ne peut aligner "que" 30 MIPS environ, SNES et Megadrive culminant à 2 MIPS.

La seule console capable de rivaliser vraiment avec le Jaguar "serait" la future 64 bits de Nintendo, qui disposerait elle aussi du codage couleur 32 bits et serait peut-être plus puissante encore en termes de MIPS. Mais le projet Nintendo n'est annoncé que pour 1995 au mieux, alors que la fabrication en série du Jaguar sur les chaînes IBM est déjà commencée.



CRESCENT GALAXY



Certains astéroïdes usent du mapping de surface pour créer l'illusion de véritables rochers. D'autres, comme le rouge, misent sur la 3D (ses rotations sont superbes). Le vert à l'aspect globuleux n'est pas mai non plus. Et ça bouge d'enfert



LES JEUX VIDEO LES MOINS CHERS DE PARIS!

- VENTE - ECHANGES - RACHAT

U

Ė



Ouvert du Lundi au Samedi de 10 h30 à 19 h 30

B, Rue J-P Timbaud 75011 Paris Métro Oberkampt ou République Tél. : 47 00 84 74 - FAX : 47 00 85 00

S ECHANGES A PARTIR DE 40 F

BEAUCOUP DE JEUX NEUFS AU PRIX DE L'OCCAZ I

RACHAT PE VOS JEUX AUX MEILLEURS PROX!

SUPER FAMICOM Art of Fighting...... 529 F

Actraiser 2...... 549 F Aladdin..... 539 F Fatal Fury 2..... 549 Macross. **MEGADRIVE**

Street Fighter 2'+..... 549 F

NEO GEO

NEO GEO + World Heroes 2..... 3590 F Samourai shodown............ 1590 F Fatal Fury SPECIAL.......... 1590 F Super Side Kick..... 1350 F World Heroes 2...... 1350 F View Point...... 1550 F

MEGA CD

MEGA CD 2 (Jap.)1890 F
Slipheed 499 F
Sonic CD
Bari Arms449 F
Final Fight299 F

LES PROMOS DU MOIS - NEUF

FINAL FIGHT 2 (SFC)	189	F
BATMAN RETURNS (SFC)	249	F
RUSHING BEAT 2 (SFC)	299	F
WORLD HEROES (SFC)	499	F
DEAD DANCE (SFC)	299	
JACKY CRUSH (SFC)	299	F
MORTAL KOMBAT (SNIN)	449	F
ZOMBIES (SNES)	449	
STREET FIGHTER 2' (NEC)	379	F
BOMBER MAN (NEC)	.199	F

BON DE COMMANDE

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO 48 H CHRONO A renvoyer à LEADER GAMES, 8 Rue J-P Timbaud 75011 Paris

-	Nom:	Prenom :
-		СР:
	REGLEMENT	N°de Carte Bleue :
200	D CHEQUE	date d'expiration :/
1	CARTE BLEUE	signature :

문	CARTE BLEVE signature :	
spondes	CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX
imile des stocks o		
Office clarics la	TOTAL + FRAIS DE PORT : Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F	

BANC D'ESSAI

UNE CONSOLE HYPER PUISSANTE

A L'INTÉRIEUR DE LA MACHINE

Méfiants de nature, nous avons cherché à voir la carte mère de cette console. Ici, pas de gros PC, de Mac ni de station de travail cachés dans un placard et reliés à un boîtier console factice (ne riez pas, cette "mauvaise plaisanterie" a vraiment été montée pour la toute première présentation d'une console prestigieuse). Cette carte, que nous avons pu voir, mais malheureusement pas photographier, révèle une très haute intégration. Il n'y a en fait que trois boîtiers principaux en dehors de la mémoire. Pas le moindre "strap" (petit fil soudé sur la carte, destiné à corriger en dernière minute une erreur de conception), ni de carte additionnelle d'adaptation. Il faut dire que la fabrication est assurée par IBM, un constructeur qui n'est tout de même pas le premier venu!

Le Jaquar est architecturé autour de deux processeurs maison: Tom et Jerry. Tom, processeur 64 bits, est dédié au calcul principal et à la vidéo. Il regroupe en fait quatre puces: un processeur objet, un GPU (Graphic Processing Unit), un "blitter" et un contrôleur mémoire. Jerry, processeur 32 bits, est, pour sa part, réservé au traitement des signaux numériques, et au son en particulier. Son principal constituant est formé d'un DSP (Digital Signal Processing). Enfin, un 68000 classique (processeur 16 bits) complète le tout, sans oublier les 2 Mo de

DES GRAPHISMES EXCEPTIONNELS!

Les capacités graphiques du Jaguar sont impressionnantes. La résolution peut atteindre 768 x 576



pixels (en mode Ffull Overscan, c'est-à-dire que l'image occupe totalement l'écran) en 16 millions de couleurs sans conflit de proximité (True Color 24 bits). Le codage couleur va même plus loin puisque, en fait, chaque point de l'écran est codé sur 32 bits: In pour la couleur et 8 pour l'Alpha Channel. Ces 8 bits supplémentaires d'Alpha Channel sont réservés aux "effets spéciaux" attribués à chaque pixel.

ANIMATION HYPER-RAPIDE

Afficher tout plein de couleurs, c'est bien. Mais encore faut-il pouvoir les gérer rapidement pour que les affichages ne prennent pas l'allure d'escargots asthmatiques et rhumatisants. Le Jaguar ne pose pas de problème non plus à ce niveau. Tout d'abord, il dispose d'un processeur Risc 64 bits, lequel va très vite. Combiné aux autres processeurs, il accède à la vitesse d'animation impressionnante de 850 millions de pixels par seconde (soit plus de 1 900 images/seconde à la résolution maximale). Ces chiffres restent théoriques mais reflètent très bien la puissance du Jaguar en termes de bus et de processeurs.



Crescent Galaxy:
cette chimère est
bien décidée à
vous stopper. Les
monstres sont
souvent si beaux
que l'on est tenté
de mettre en Pause
pour mieux les
contempler, car, en
pleine action, ils
n'arrêtent pas de
bouger.

LES EFFETS SPÉCIAUX

Cette console a été réellement conçue pour le jeu. On trouve ainsi les scrollings hardware (avec parallaxe et "multi-playfields", ces champs d'étoiles animés adorés des "demomakers"), les sprites hardware (sans limitation de taille, ni de nombre), les zooms, rotations et déformations dont s'enorgueillissent la SNES et le Mega CD, et même un custom hardware pour faciliter le calcul des objets 3D.



Cybermorph: les effets d'ombrage sont calculés en temps réel par la console en fonction de la position d'un soleil imaginaire, grâce au Gouraud Shading.

POUR DES JEUX TOP EN 3D!

Eh oui! le Jaguar n'a pas oublié la 3D, qui constitue l'évolution la plus logique des jeux du futur. Grâce à ses différents processeurs, le Jaguar est capable de gérer en temps réel un univers 3D avec Gouraud Shading et mapping de texture. Sous ces appellations barbares se cachent des procédés déjà utilisés par les jeux sur PC. Le Gouraud Shading est à la base d'univers 3D réalistes où la surface du sol et les reliefs sont autrement

plus travaillés que des polygones classiques. Il permet aussi de gérer les ombres, ce qui crée l'illusion du relief. Ce procédé est d'ailleurs utilisé par la majorité des derniers simulateurs de vol sur PC. Le mapping de texture est un autre procédé complémentaire, destiné à accroître lui aussi le réalisme de "I'univers virtuel". Une texture (marbre, brique, ou même digitalisation complexe) est plaquée sur les faces d'un univers 3D simple. Ce procédé fournit lui aussi de très bons résultats pour les galeries d'un labyrinthe. Bien utilisé, il peut même donner l'illusion d'un changement de luminosité. C'est ce moyen qui a été mis à profit pour les poursuites mortelles à travers les couloirs du centre de contrôle de Jurassic Park.



Cybermorph: grâce à la puissance du Jaguar, on peut envisager dans un futur proche la sortie de jeux offrant la même vitesse d'animation 3D que celui-ci, mais dans un univers encore plus riche. Il faut toujours un certain temps pour que les programmeurs tirent le meilleur d'une machine.

LE SON: DÉLIRANT!

Les bandes-son prennent une place toujours plus importante dans les ieux et une console moderne se doit d'être performante sur ce point. Là encore, le Jaguar fait très fort. Grâce à son DSP, il offre 12 voies stéréo de synthèse en qualité CD (16 bits stéréo à la fréquence d'échantillonnage de 44 kHz). Cette fréquence peut même être portée à 250 kHz. Ce DSP permet en outre les effets sonores les plus délirants, avec utilisation poussée de l'environnement spatial. Ce DSP est encore plus puissant que celui du Falcon, ordinateur réputé pour ses capacités sonores.



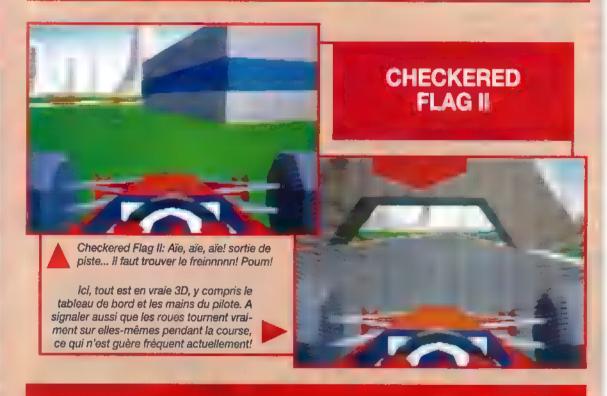


Allen Vs Predator:
l'animation mouline
à fond de train
quand on se
déplace dans les
pièces et les
couloirs du
labyrinthe.

UN TECHNIQUE RÉVOLUTIONNAIRE LE PROCESSEUR D'OBJET

La dernière "révolution" du Jaguar en matière de graphismes et d'animation concerne la présence du processeur d'objet. Ce processeur peut émuler une grande variété d'architectures vidéo différentes: processeur de sprites, système "pixel mapped", système "character mapped", etc. Voici un exemple pratique: dans un ordinateur ou une console classique, le programmeur doit créer son écran en mémoire avant de pouvoir l'afficher. Cela signifie qu'il va placer tous les éléments qui constituent l'image (hormis les sprites) dans un même bloc mémoire pour permettre au processeur vidéo de "recopier" cette mémoire sur l'écran. Avec le

processeur d'objet, les choses peuvent changer. Il suffit que le programmeur déclare au processeur d'objet qu'il veut que telle zone mémoire constitue le premier plan, telle autre le second, la troisième le fond, l'emplacement des sprites... Le processeur va alors pêcher les informations éparpillées dans la mémoire pour afficher l'image ligne par ligne en temps réel. Le gain de temps en termes de programmation est énorme, puisque tous les déplacements de blocs mémoire deviennent inutiles. En pratique, cela se traduira par des jeux très rapides et fluides avec d'énormes sprites partout et des scrollings différentiels à tomber à la renverse.



LES ENTRAILLES DU JAGUAR

Microprocesseurs: GPU processeur Risc 64 bits dégageant une puissance de 27 MIPS. Il dispose de 4 ko de mémoire cache interne en Zero Wait State (pas d'état d'attente). DSP processeur Risc 32 bits (27 MIPS) doté de 8 ko de mémoire cache en Zero Wait State. Motorola 68000 (16 bits), devant servir principalement à la gestion des joypads et à la logique de jeu. Blitter (accélérateur graphique) offrant Gouraud Shading et Z-Buffering (gestion des formes 3D convexes et concaves).

Mémoire morte: cartouche d'une capacité totale de II Mo.

Mémoire vive: 2 Mo dans la console, dédiés à la vidéo.

Capacités graphiques: résolution allant jusqu'à 768 x 576 pixels en 16 millions de couleurs (24 bits), avec codage 32 bits (8 bits d'Alpha Channel). Facilités hardware pour la 3D, le scrolling, les sprites, zoom et rotations, et la manipulation d'objets.

Capacités sonores: 12 voies stéréo en qualité CD (16 bits, 44 kHz). Grande gamme d'effets sonores grâce au DSP.

Prix: non définitif (entre 1 500 et 2 000 F).

GEMU OTAKU LE FANA DU JEU

54, rue Sainte-Anne 75002 PARIS

M° Pyramides ou 4 Septembre Tel: 42.96.00.67.

Fax: 42.74.33.49.

NEO GEO	
Console neuve + WH2	3490
Console occasion	1990
Ninja Commando	790
World Heroes	890
Art of Fighting	1090
Soccer Brawl	750
King of the monsters 2	890
Nam - 1975	399
Burning Fight	550
3 Count Bount	1090
Robot Army	750
Samouraï Spirit	Tel
Fatal Fury Special	Tel

SUPER FAMICOM

Console US / JAP Batman returns Final Fight II Pop'n Tween Bee Sonic Blastman Ranma 1/2 II Ranma 1/2 III Dragon Ball Z II Dragon Ball Z III Mario All Star Cool Spot World Heroes Sailor Moon 7th Saya Rock'n Roll Racing Suzuka II Hour Art of Fighting Goemon Fight II Bastar Actraise II Sengoku Makros (Roboteck) Miracle Girl	Tel 350 350 350 350 490 Tel 490 520 550 665 565 520 Tel Tel Tel Tel Tel Tel Tel
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

OCCASION - ECHANGE Nombreux titres de 199 à 370 F

Tous nos jeux peuvent être essayés sur demande, pour votre information

Pour la fin de l'année posters, maquettes en résine (SFII, DBZ, Ranma 1/2...)

Heures d'ouverture : Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi de 14h30 à 18h30 Mercredi et Samedi do de 11h à 12h30 et 14h30 à 18h30

BANC D'ESSAI

LES JEUX DISPONIBLES

Ces capacités exceptionnelles se traduisent par des améliorations de taille au niveau des jeux. Lors de notre visite chez Atari France, la ludothèque était encore réduite aux versions bêta de quelques jeux. Pourtant, il s'en dégageait déjà une forte impression de puissance. Nous vous présentons les tout premiers titres qui seront disponibles sur le Jaguar.

Alien Vs Predator

prouve les capacités du Jaguar en matière de mapping de surface en temps réel. Vous évoluez dans un labyrinthe complexe, poursuivi par des horribles créatures. La richesse des détails sur les parois est impressionnante. Sans compter que le scrolling décoiffe. Là encore, il faut se référer aux tout demiers jeux sur gros PC pour trouver quelque chose couloir en fonction de l'éloignement. d'approchant.



Alien Vs Predator: admirez l'effet de profondeur et l'assombrissement du

Crescent Galaxy

est un shoot'em up classique à scrolling horizontal. C'est aussi le jeu qui était le mieux finalisé. La qualité de réalisation nous a laissés pantois. Tout d'abord le fameux mapping de surface a été mis à profit pour créer des rochers et autres obstacles plus vrais que nature, des couloirs au relief marqué, à la texture de pierre évidente et aux superbes effets de lumière. La 3D est aussi mise à profit pour représenter des astéroïdes tournoyants aux pointes mortelles. Les sprites, de grande taille, bougent à toute vitesse. L'effet est encore plus marqué avec les boss de fin de niveau, vraiment grands et se déplaçant à toute allure.

Mais ce n'est pas tout: chaque partie de leur corps ne cesse de se déplacer ou de se tordre. Côté scrolling, c'est le délire total. En vitesse maximale (la vitesse de scrolling était réglable dans cette version bêta), tout bouge si vite que l'on ne voit plus que le vaisseau. A côté, le scrolling de Sonic, pourtant pas piqué des vers, semble faire du "sur place"! Ajoutez à cela une bande-son stéréo explosive, un éventail impressionnant d'armes complémentaires, la possibilité de jouer à deux, etc.



Crescent Galaxy: le bouclier est le bienvenu pour affronter ce superbe boss qui frétille de toute part et attaque à une vitesse foudroyante.

TOUS LES JEUX EN PRÉPARATION

Bien d'autres jeux sont en préparation. Raiden est une adaptation fidèle de la borne d'arcade. Le Jaquar se permettra même le luxe de faire mieux que l'original: pas de ralentissement, même avec 100 sprites à l'écran et 3 niveaux de parallaxe! Evolution-Dino Dudes (plus connu sous les noms de Dinolympics sur Lynx, ou de Humans sur micro) ouvrira au Jaguar la porte des jeux d'action/réflexion. Club Drive est une course de véhicules complètement délirante. Réalisée une fois encore en 3D, elle se singularise par les "circuits" proposés. Ici, c'est une ville futuriste, là un vieux village du Far West, ailleurs un monde de jouets dans une chambre d'enfants, etc. Tiny Toons Adventures sera une autre adaptation d'un titre connu. Vous devrez guider Buster Bunny, Babs

Bunny et Plucky Duck à travers les plates-formes des différents niveaux. Grâce aux accords passés avec la Warner et aux capacités de la console, les personnages évolueront dans les décors d'origine des cartoons, avec, en outre, la bande originale des dessins animés. Enfin, Kasumi Ninja sera le premier jeu de baston. Il annonce 91 mouvements différents, des animations détaillées et des paysages digitalisés. S'il exploite vraiment le Jaguar, Street Fighter II' ou Turbo, Mortal Kombat, Samouraī Shodown et autres Fatal Fury II auront du souci à se faire.

Atari annonce la collaboration d'un certain nombre d'éditeurs: Anco. Maxis, Ocean, Tiertex (spécialisé en 3D), Microïds, Krisalis, US Gold, Loriciel, Silmarils, etc. D'autres grands noms devraient incessamment se joindre aux premiers.

Checkered Flag II

est une autre démonstration des capacités 3D temps réel du Jaguar. Cette course de F1 n'en était encore qu'aux premiers stades de programmation. Mais déjà, quelle classe! Effet 3D, liberté de déplacement totale (on peut sortir de la piste pour aller baquenauder dans les champs, faire demi-tour et prendre piste à contresens!).



Checkered Flag II: l'effet de brume au loin est volontaire, sans doute obtenu grâce à l'Alpha Channel.

UN CD-ROM POUR LE JAGUAR

Le Jaguar devrait disposer bientôt d'un lecteur de CD-Rom performant: double vitesse avec double buffer pour améliorer la fluidité des animations. Ce lecteur pourra lire directement les CD audio, les CD+G, les CD Photo Kodak et, bien entendu, les CD-Rom dédiés. Côté vidéo, le Jaguar accède à la vidéo plein écran en mode True Color (16 millions de couleurs), sans aucune carte complémentaire. Le codage mis en œuvre est le système de compression CinePak utilisé par Apple, Sega et 3DO: 60 minutes de vidéo par CD, à raison de 30 images/seconde. Mieux encore, cette vidéo plein écran ne monopolisera pas entièrement les processeurs, leur laissant suffisamment de temps pour le reste. Du coup, on peut envisager un simulateur de vol ou une course de voitures en paysage réel. Une cartouche logicielle optionnelle permettra de lire aussi les futurs Video CD à la norme MPEG2 (72 minutes de vidéo numérique sur un CD taille audio).

Atari annonce également des périphériques variés: casque de réalité virtuelle en vrai relief (images différentes pour chaque ceil), modern à haute vitesse (pour se connecter, par exemple, à un serveur de jeux pour le téléchargement), etc.

OU ATTENDUS

Tempest 2000

est le jeu qui nous a le moins impressionnés... jusqu'à ce qu'on y joue! Cette adaptation d'un jeu d'arcade des années 80 n'a en effet rien pour attirer l'œil. En revanche, la jouabilité à deux est au top et, surtout, les effets sonores sont ahurissants. Le son passe à toute allure d'une enceinte à l'autre, croît puis diminue très vite, subit des effets de dis-

Cybermorph

démontre les possibilités du Jaguar en matière de 3D calculée en temps réel. Il s'agit encore d'un shoot'em up, mais votre vaisseau évolue cette fois dans un univers 3D virtuel. L'engin est à géométrie variable, il ne se prive pas de modifier sa structure tout en volant pour s'adapter à l'allure; vitesse rapide (il resserre ses ailerons). vitesse lente (il les déploie), et même vol arrière. Le Gouraud vous serez soutenu par les de superbes effets d'ombre.



Cybermorph: allez, foncez à la poursuite de l'ennemi. Le radar vous aidera à les localiser et

Shading a été utilisé à fond pour encouragements de votre bio embellir les surfaces et fournir ordinateur (à la suave voix féminine).

Morphing (transformation d'une forme en une autre, à la base des trucages extraordinaires de Terminator 2) et digitalisations vocales ont servi de support au visage mouvant qui vous commente en direct vos exploits. Quant à la vitesse d'animation, elle égale celle des meilleurs softs 3D sur gros PC. A titre de comparaison, elle est beaucoup beaucoup plus rapide que Starwing avec son DSP, et également plus performante. Pas de précalcul vous imposant une route étroite. Ici, la liberté de se déplacer où bon vous semble est totale. Vous pourrez ainsi faire demi-tour pour échapper à l'ennemi...



CRESCENT **GALAXY**



Ce sombre "dinosauroïde" n'est au'un des nombreux monstres que vous découvrirez.

CONCLUSION

Désormais, le Jaguar est techniquement la console la plus puissante du marché. Mais son avenir dépendra, bien sûr, de la qualité des softs qui lui seront dédiés. A première vue, il ne faut pas se faire de souci de ce côté. Même s'il faudra peut-être attendre une bonne année pour que la ludothèque soit assez complète pour intéresser une grande majorité de joueurs, le Jaquar ne risque pas d'être détrôné de sitôt par une console rivale! C'est sans doute LA console de jeu de demain.

BIGBEN

TEL: 16/20 87 58 08



BIG BEN s.a.

10 ANS D'EXPERIENCE DANS L'IMPORTATION

ARRIVAGE DE JEUX **JAPON & USA** TOUTES LES SEMAINES

LIVRAISONS SOUS 24 H

DETAILLANTS **CONTACTEZ-NOUS!**

TEL: 16/20 87 58 08

FAX: 16/20 87 57 99





"Et voici l'étoile du spectacle sur Super Nintendo : Aéro the Acro-Bat, la chauve-souris acrobate!"

Le cirque a été saboté par Edgar Ektor, un clown devenu fou... Heureusement, l'acrobate vedette du cirque. Aéro, est là pour protéger les spectateurs, tout en excécutant des numéros, tous plus fous les uns que les autres... Il plonge dans des cerceaux enflammés, marche sur une corde raide sans filet...

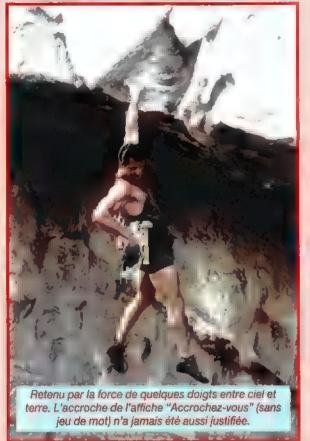
Aëro the Acro-bat est un jeu de plates-formes merveilleusement bien réalisé, avec un héros super sympa,

- ☆ 4 mondes et plusieurs niveaux,
- ☆ un mode 7 parfaitement exploité dans les acrobaties,
- ☆ 8 techniques d'attaque et un déplacement tridimensionnel dans un cerceau enflammé!

Que la fête commence!



NEWS



RIPS III

Depuis le 6 octobre, les impressionnantes affiches "Accrochez-vous", dédiées au nouveau film de Sylvester Stallone, "Cliffhanger, Traque au sommet", fleurissent sur les panneaux d'affichage de la capitale. Après deux tentatives de comédie au succès modeste ("Oscar" et "Arrête ou maman va tirer"), Stallone revient au film

L'HISTOIRE

Dès les premières secondes, le film donne le ton. On se retrouve au sommet d'un pic, avec un panorama étourdissant. Si, tout comme moi, vous connaissez les affres du vertige, vous risquez de vous accrocher aux bras de votre fauteuil de nombreuses fois au cours de la projection! Sylvester Stallone incame Gabe Walker, un alpiniste chevronné. Participant aux secours en montagne, il vient en aide à son ami alpiniste blessé et à la copine de ce dernier, novice en matière d'escalade. Le sauvetage se déroulet très bien quand, tout à coup, c'est ■ drame. Le mousqueton de la jeune femme lâche. Gabe tente une récupération acrobatique en catastrophe mais, après de longues secondes de suspense, il ne peut plus assurer sa prise sur le poignet de la jeune femme et celleci s'écrase plusieurs centaines de mètres plus bas. Convaincu que la montagne est maudite, notre héros décide alors de renoncer à son métier. Huit mois après cet accident, Gabe revient sur les lieux pour saluer une amie, Jessie Deigham (incamée par Janine Turner).

La jeune femme le reçoit froidement (il n'avait plus donné signe de vie depuis l'accident!), mais tente tout de même, en vain d'ailleurs, de le convaincre de participer à nouveau à l'équipe de secours des montagnes Rocheuses. Soudain, elle reçoit un S.O.S.: un avion s'est écrasé à proximité et les survivants implorent de l'aide. Jessie demande alors à Gabe de partir à leur recherche. Non sans hésiter. celui-ci finit par accepter. Alpiniste hors pair, il ne lui faut guère longtemps pour rejoindre les "naufragés de l'air". Mais il s'agit en fait d'un guet-apens. Un redoutable gang, dirigé d'une main de fer par Eric Qualer (John Lithgow), a intercepté un avion du département du Trésor qui transportait la coquette somme de 100 millions de dollars. Mais à la suite d'un gros problème, leur propre avion s'est crashé et les trois valises contenant l'argent se sont perdues sur les pics enneigés. Qualer compte sur l'équipe de secours pour les récupérer, en retenant Gabe en otage et en envoyant l'autre à la recherche des valises. Gabe parvient toutefois à s'échapper. Commence alors une redoutable chasse à l'homme dans ce milieu à la fois sublime et hostile qu'est la haute montagne.

LE TEST

A moins de détester la montagne, d'avoir horreur des films d'action et de ne pas supporter la moindre goutte de sang, "Cliffhanger" ne vous décevra pas. Certes, il scénario n'a rien de révolutionnaire: les méchants sont punis il les bons triomphent à la fin. Mais les scènes de haute montagne sont vraiment de toute beauté et très impressionnantes. De nombreuses fois, on se

prend à se demander comment un tel tournage a pu être possible. Stallone est parfaitement crédible dans son rôle d'alpiniste de haut niveau. Ses muscles trouvent ici un rôle à leur mesure. Il effectue lui-même la plupart des cascades et s'est dépensé physiquement sans compter sur le tournage. La violence est omniprésente, et l'hémoglobine à l'honneur. Certes les âmes sensibles risquent de tiquer un peu/beaucoup devant les méthodes expéditives de Qualer. Mais cette violence ne constitue jamais un but en soi et ne sert qu'à rendre plus crédibles les ignobles agissements de Qualer. La réalité n'est malheureusement pas

différente comme le prou-

vent trop souvent les images d'actualité. De pic en précipice, d'aplomb en cheminée, de poursuite en fuite éperdue, "Cliffhanger" vous tiendra en haleine deux heures durant. Une superbe épopée à la gloire de la haute montagne et de ses sauveteurs.

Gabe escalade une impressionnante paroi, ■ sans rappel, s'il vous plaît.





MOSR



d'action, un genre dans lequel il excelle. Cliffhanger est sans aucun doute l'un des plus beaux rôles de Stallone. Le film est prenant et regorge d'images superbes. "Cliffhanger" va très prochainement être adapté sur Megadrive et Super Nintendo. Mais avant de pouvoir vous éclater sur vos consoles, allez donc faire un tour au cinéma pour aller voir le film, il vaut vraiment le détour.

LES ACTEURS

Sylvester Stallone (Gabe Walker)

On ne présente plus Sylvester Stallone. Ses débuts n'ont pas été faciles mais, en 1976, il a crevé les écrans avec le célèbre "Rocky" et a continué depuis son ascension vers la gloire avec de nombreux films d'action: les autres "Rocky" (cinq au total), les trois "Rambo", et bien d'autres... Après "Cliffhanger", on le verra dans "Demolition Man". Il s'attaquera ensuite à un nouveau "Rocky", dont il signera luimême la mise en scène, et qui abordera les problèmes écologiques de notre pauvre planète.

John Lithgow (Eric Qualer)

Révélé par Brian de Palma dans "Obsessions", John Lithgow a remporté depuis de nombreux succès professionnels. Il a été cité à l'Oscar pour "Tendres Passions" et "Le Monde selon Garp". On l'a vu aussi dans "La Quatrième Dimension", "2010", "Big Foot et les Henderson" et bien d'autres titres. Egalement homme de théâtre et acteur de télévision, il a obtenu diverses récompenses dans ces domaines.

Michael Rooker (Hal)

Cet acteur s'est fait remarquer par ses performance dans "JFK". Il a joué aussi dans "Henry: Portrait of a Serial Killer", "Jours de tonnerre", "Sea of Love", "Mississippi Burning" ou encore "Music Box". Michael travaille aussi pour la télévision et retourne régulièrement sur les planches.

Janine Turner (Jessie Deigham)

Interprète de "Dallas", "Behind the Screen" et "General Hospital", cette actrice a fait parler d'elle récemment à l'occasion de la série télévisée "Northern Exposure". Côté cinéma, elle a tenu des rôles importants dans "Knights of the City" et "Taï Pan". Dans son précédent film, "L'Ambulance" de Larry Cohen, elle a eu pour partenaires Eric Roberts et James Earl Jones.

Leon (Kynette)

Leon a fait ses débuts de comédien dans "Journey to Survival", un programme de la chaîne CBS. Il débute ensuite au cinéma dans "All the Right Moves", où il a pour partenaire Tom Cruise, puis dans "Flamingo Kid". Ses qualités athlétiques lui ont permis de jouer dans "Midnight Caller", où il incame un joueur de basket drogué. Ce rôle lui a d'ailleurs valu un prix.



Le gang au grand complet.

NEWS

CURPINATER .



Les retrouvailles de Gabe avec son ancien ami ne se sont pas déroulées sous les mellieurs auspices.

RENNY HARLIN

Renny Harlin, le réalisateur de "Cliffhanger", n'est pas le premier venu. A trente-trols ans, il a déjà à son actif de gros succès: "Freddy IV" et "58 Minutes pour vivre", la suite de "Piège de cristal". Parmi ses projets, on trouve "Warriors of the Rainbow", un film contant l'histoire de Bob Hunter, l'un des fondateurs du mouvement Greenpeace.





Tous les membres du gang sont sans pitié. Mais où est donc passée la prétendue "douceur féminine"?

SYLVESTER STALLONE ET "CLIFFHANGER"

Après deux tentatives — avortées — de remporter 🗎 succès dans le domaine de la comédie. Sylvester a renoué avec son genre fétiche, le cinéma d'action. Ce film a été pour lui un véritable défi. Physiquement, c'est le film le plus dangereux qu'il ait jamais tourné, d'autant qu'il effectuait lui-même la majorité des cascades. La préparation est capitale pour réussir ce genre d'exploit. D'une part, il ■ subi pendant trois mois une préparation physique intense avec l'aide de Danny Gil. Celuici lui a "forgé" une musculature adaptée, privilégiant les avant-bras, le dos et les jambes. D'autre part, il s'est familiarisé avec l'altitude (d'autant plus important qu'il détestait la haute montagne!) et a appris l'escalade. En dépit de cela, pas un jour de tournage ne s'est passé sans que Sylvester ne s'esquinte doigt, bras ou jambe, heureusement sans gravité. Le résultat est à III mesure des efforts consentis. Sylvester Stallone est parfaitement crédible dans son rôle d'alpiniste chevronné. Et pourtant, certaines scènes sont loin d'être évidentes: rester accroché par une main à une saillie surplombant 🗐 vide, se détendre d'un bond puissant pour atteindre une prise quasi inaccessible, escalader une cheminée aux parois vertigineuses...





La corde ne tient plus qu'à un fil. Auront-ils le temps de trouver une prise avant qu'elle ne cède tout à fait?

SAM SUR LES ONDES

Vous aimez les jeux vidéo? (bien sûr, quelle question!). Vous voulez entendre en direct la douce voix de Sam, journaliste à Consoles+? N'attendez plus. Sam intervient désormais au sein de l'émission quotidienne de Yann Kulig, "Connexion", l'émission de toutes les passions, qui passe sur Europe 1 (104.7 à Paris, 183 GO) tous les jours de 21 h à 22 h. Vous lui retrouverez les mardis et jeudis pour une chronique sur les jeux vidéo. Les auditeurs pourront même intervenir en direct par Minitel sur lui 3615 Europe 1 CYK.



Sam aux côtés de Yann Kulig. Au premier plan, votre magazine préféré (Consoles+, bien sûr).

LOGIC 3 DANS LA COURSE

ogic 3 commercialise un accessoire très particulier, le Freewhell, qui une se connecte aux SNIN. Il ne s'agit pas seulement d'un volant, ill Freewheel gère aussi l'accélération et ill freinage. Le prix reste très raisonnable: 300 F environ. Alors, on fait chauffer ill gomme?





Non ce n'est pas l'ultime reste de la voiture de Spirit. C'est tout simplement le Freewheel, le "pad"-volant avec accèlérateur, frein à main... et prix au plancher!

L'ODYSSÉE D'ESPACE 3

Après Lille, Strasbourg Douai, un nouveau magasin Espace 3 a ouvert ses portes dans la capitale le 23 octobre demier. Il propose tous les grands classiques, dernières nouveautés, import Japon, joysticks, adaptateurs, etc., sans oublier un service Minitel et des lots à gagner! L'équipe d'Espace 3 a promis à ses futurs visiteurs quelques promos d'ouverture pas piquées des hannetons. Bonne chance à ce nouveau challenger!





NEWS

PANINI JOUE LA CARTE SEGA

Panini, spécialisé depuis longtemps dans les pochettes d'images, lance une nouvelle collection basée sur les grands succès Megadrive. La collection complète comprendra 120 cartes au total. Ces cartes sont de petite taille (63 x 89 mm) de façon à les rendre très maniables. Trois thèmes sont au programme: Game Cards (présentation des jeux, difficultés, tips), Game PLay Cards (détails sur le déroulement des jeux) et Character Cards (les superhéros Sega). Chaque pochette de 8 cartes sera vendue au prix de 5 F.



Vous pourrez désormals vous procurer la collection complète des grands hits sur Megadrive en cartes de petit format: tout, vous saurez tout sur le scénario des jeux, les astuces, les super-héros...

EN VOITURE SIMONE!

Ah! les longs trajets en voiture... C'est là que les portables prennent tout leur sens. Installé confortablement sur li banquette arrière, vous vous éclatez comme un fou sur votre Game Gear ou votre Game Boy, pendant que vos parents s'excitent dans les embouteillages. Le pied. Et puis, tout à coup, plus rien, les piles viennent de rendre l'âme. Mais... Konix est arrivé. Grâce au Car Power Adaptor, vous pourrez alimenter au choix Game Boy ou Game Gear sur la prise allume-cigare (un modèle dif-

férent pour chaque console) sans crainte de devoir interrompre inopinément une partie. ■ si vos parents veulent récupérer la prise pour allumer leurs cigarettes, répondez-leur que le tabac, c'est plus ça! (Prix: 79 F)



Le Car Power
Adaptor, un
accessoire
indispensable pour
jouer longuement
en voiture sur
sa portable.

PLUS LOIN AVEC SA GAME GEAR

a Game Gear est une excellente console portable couleur. Mais tous ceux qui il pratiquent connaissent son appétit dévorant en matière de piles. Il existe heureusement plusieurs movens de remédier à cela.

Battery Pack est un accumulateur rechargeable de Sega. Assez volumineux et pas très léger, il est en revanche très esthétique. Il s'accroche facilement à une ceinture grâce au clip et assure une excellente autonomie. Il peut être rechargé indifféremment sur secteur ou sur prise allume-cigare, mais les transformateurs ad hoc ne sont pas fournis, ce qui augmente d'autant le prix d'achat (à moins que vous ne disposiez déjà d'un petit transfo compatible comme on en trouve un peu partout). Prix: 270 F.



Le Battery Pack: des heures de jeu sur Game Gear, sans pile et sans fil à la patte.

Le SB-4500 est le pendant du précédent. Il s'agit aussi d'un accumulateur rechargeable pour Game Gear, produit par Konix. Ressemblant beaucoup à une cartouche Megadrive, il se glisse aussi à limiceinture. Moins esthétique, il est en revanche moins lourd. Il assure deux heures ■ demie de jeu et peut être rechargé sur secteur grâce au petit transformateur fourni. A noter qu'un modèle équivalent existe aussi pour ■ Game Boy. Prix: 299 F, 159 F pour Game Boy.



Non, ce n'est pas un nouvel adaptateur pour cartouche Megadrive, mais bien une batterie rechargeable pour Game Gear, le SB-4500.

Si vous jouez chez vous avec votre Game Gear, vous pourrez tirer parti de l'AC Power Adaptor, l'adaptateur secteur de Konix. Ici, aucun risque de sélectionner une mauvaise intensité ou de se tromper de polarité. Vous branchez et vous jouez. Konix propose un modèle similaire pour la Game Boy. Prix: 69 F, 59 F pour Game Boy.

GAME GEAR: DES LOUPES PAS LOUPES

Ceux qui aiment disposer d'une vue confortable pour jouer sur leur Game Gear vont être contents: Sega propose la Super Wide Gear. lei pas de problème, la loupe est de grandes dimensions, s'adapte intimement à la console (sans vis) et fait disparaître tout reflet grâce à un "tunnel" reliant l'écran à la loupe. (Prix: 175 F)



Super Wide Gear: la Rolls des loupe sur Game Gear.



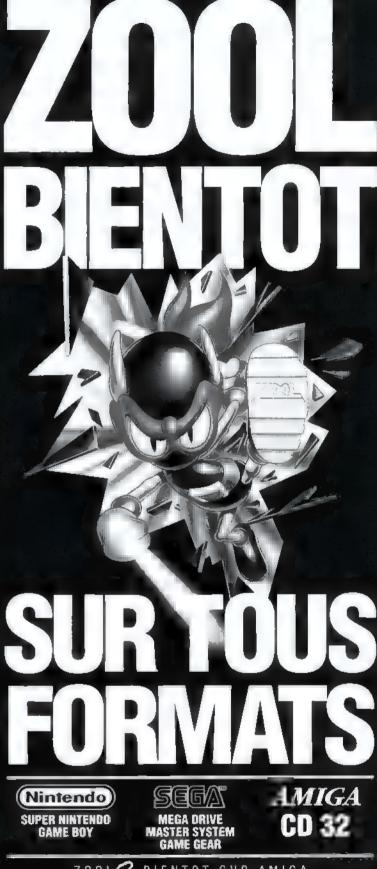




Game Gear Magnifier: un bon compromis performance/prix.

La Game Gear Magnifier est, pour sa part, proposée par Konix. Elle se visse sous la console. Elle est repliable, mais il faudra tout de même la retirer pour jouer sans loupe. En revanche, peseudo-lentille de Fresnel utilisée améliore beaucoup le confort visuel et réduit les reflets. (Prix: 59 F)





ZOOL 🔑 BIENTOT SUR AMIGA



A Different Kind of Anima

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD CARVER HOUSE 2-4 CARVER STREET SHEFFIELD ST 4FS - ENGLAND TEL (0742) 753423

NEWS

JOYSTICKS



TYPE: JOYPAD NOM: AVENUE PAD 6 DISTRIBUTEUR: INNELEC MACHINE: PC ENGINE CONTROLE: EXCELLENT FINITION: EXCELLENTE DISPONIBILITE: IMMEDIATE PRIX: N.C.

La version PC Engine de Street Fighter II est l'une des plus belies, personne ne peut le contester. En revanche, le pad II boutons de cette console ne facilité pas la maîtrise du jeu. L'Avenue Pad II vient combier cette lacune. Il dispose de 6 boutons intelligemment agencés, d'un Auto-fire sur les boutons II et II et d'une option de ralenti. Un switch permet de passer instantanément de la configuration 6 boutons à la configuration classique 2 boutons (n'imaginez tout de même pas que les boutons surnuméraires s'escamotent!).



TYPE: JOYSTICK NOM: SN PROGRAMMABLE DISTRIBUTEUR: IMPORT MACHINE: SNIN CONTROLE: EXCELLENT FINITION: EXCELLENTE DISPONIBILITE: IMMEDIATE PRIX: 400 F

Outre sa grande taille, qui lui assure une assise confortable, ce joypad se caractérise par le fait qu'il est programmable. Au total, 35 coups spéciaux accessibles par une simple touche. 29 sont déjà préprogrammés. A la clé, 18 mouvements types pour Street Fighter II, complétés

LA SNIN SANS FRONTIERE

En dépit des adaptateurs divers et variés, certains jeux destinés au marché américain refusent encore de fonctionner sur les Super Nintendo françaises. Datel Electronics, à qui l'on doit déjà les différents Action Replay, commercialise un nouvel adaptateur, l'Universal Adapter Pro. Grâce à une puce intégrée, il transforme, semble-t-il, le signal 60 Hz de la norme NTSC (norme américaine et japonaise) pour le convertir en 50 Hz de la norme européenne. Il utilise aussi le système de double connecteur pour passer outre la reconnaissance de concordance de pays de la console. Du coup, bien rares sont les jeux américains ou japonais qui ne fonctionneront pas sur la Super Nintendo... jusqu'à nouvel ordre, bien sûr. Le prix reste raisonnable (moins de 200 F).



TYPE: JOYPAD NOM: ASCIIPAD MD DISTRIBUTEUR: INNELEC MACHINE: MEGADRIVE CONTROLE: EXCELLENT FINITION: EXCELLENTE DISPONIBILITE: IMMEDIATE

PRIX: N.C.

Un nouveau pad pour la Megadrive, boff Eh bien! non, pas bof, justement. Si vous aimez les pads efficaces et pas encombrants, jetez donc un œil à celui-ci. L'ergonomie a été bien pensée, avec des renflements inférieurs facilitant la prise en main de manette. Chacun des boutons dispose de ses options, indépendamment des autres. Vous pourrez activer ainsi le mode Turbo, ou même laisser le pad agir tout seul en Auto-fire. Pour les passages vraiment difficiles, un p'tit coup de "slow" (ralentissement) ne sera pas de trop. Bref, un bon pad. en plus, il est beau, le bougre!

du Four Hit Flash Kick de Guile et du Hurricane Combo de Ken, et 9 mouvements pour Fatal Fury. Les 6 derniers sont librement programmables, une pile de sauvegarde se chargeant de les conserver en mémoire. Cette programmation est facilitée par un écran de contrôle LCD et un manuel très explicite en français.

Important: les coups n'ont besoin d'être programmés que dans un sens, une fonction Miroir, facile à mettre en œuvre, se chargeant de les inverser si nécessaire. Cette manette dispose aussi de deux jeux de boutons latéraux (L et R), d'un Auto-fire indépendant sur chaque bouton et d'une option Ralenti sur 5 niveaux. Seul inconvénient: il faut renvoyer manette à son constructeur pour faire remplacer la pile incluse, qui dure deux ans (à moins de savoir manier metre à souder).



CANAL SEGA, PIRATE DE LA PUB

Pour promouvoir le Mega CD, Sega lance une campagne de pub plutôt originale. Si votre programme TV s'interrompt et qu'un panneau d'alerte apparaît à l'écran, n'appelez pas les pompiers! Vous venez tout simplement d'entrer en contact avec Canal Sega! Un spot de 2 minutes 30 va ainsi pirater les séquences de pub de quelques chaînes françaises. Vous avez peut-être pu voir ce film samedi 16 octobre à minuit sur TF1, ou le lendemain à midi sur Canal+... Cette campagne publicitaire sera ensuite relayée par quelques 800 spots de 30 et 60 secondes et durera jusqu'au 20 décembre. En tête des produits présentés, Street Fighter II' et Sonic Pinball.



CENTRE LECLERC ET JEUX VIDÉO

es centres Leclerc ont décidé cette année de s'intéresser de très près au consoles et aux jeux vidéo. Il vous devez prochainement investir dans le jeu et que vos pas vous mènent dans l'un de ces magasins, une surprise de taille vous y attend! En effet, ce ne sont pas moins que les tableaux de notation de Consoles+ qui serviront à y présenter les cartouches disponibles à la vente. Un moyen idéal pour faire Il bon choix!

SPÉCIAL 1/PS APPELLE LE 36 70 04 86



Découvre tous les tips pour vaincre tes plus terribles ennemis



Pose tes questions pour avoir les tuyaux d'un journaliste



Enfin si tu as des tips inédits, enregistre-les sur le service

SI TU AIMES L'AVENTURE APPELLE LE 36 68 05 20

UNE NOUVELLE MISSION T'ATTENDS! TU DEVRAS TE BATTRE ET DECOUVRIR DES ENIGMES

ATTENTION: IL Y A UNE MONTAGNE DE CADEAUX À GAGNER

Question: 3DO, Amiga CD32, ou Jaguar 64 Bits?

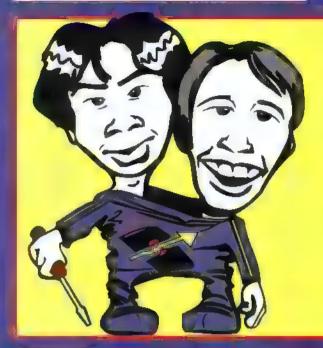
Réponse: 3615 TCPLUS

CHARLE CONTROL OF THE CONTROL OF THE

ASSESSED TO CHECK TO CHECK CON CHECK CHECK



TIPS



Salut à tous!

Quoi de neuf pour ce mois de novembre? Eh bien, des tas de tips inédits. Tout d'abord, les Segalopins vont être contents. En effet, avec l'aide de Chucky, nous leur avons concocté toute une série d'astuces sur Megadrive: la totale pour le grandiose Silpheed, le Debug Mode pour le mortel Mortal Kombat, et plein d'autres tips. Quant aux fans de Nintendo, je pense qu'ils ont été largement gâtés les mois précédents et qu'ils peuvent bien passer un peu la main à Sega. Bon, allez, sur ce, je vous laisse, trichez bien, et à plus!

Tchi (l'homme qui tire plus vite que ses tips!)

MCD

Pour obtenir le Select Stage

Même dans mes rêves les plus fous, je n'avais jamais osé imaginer que les programmeurs de Game Art pouvaient doter leur mégasoft d'un Select Stage. Et pourtant, ils l'ont fait! En plus, on a la possibilité de visionner la totalité des démos ainsi que bien d'autres surprises, qui nous ont laissés comme deux ronds de flan, Spy et moi. Il est à noter que ce tip permettra d'avoir n'importe quelle arme à n'importe quel niveau.



Pendant la démo de présentation: Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, A, B, Start. Puis, dans le Select Stage, pressez sur A et maintenez appuyé.

SILPHEED

Pour faire le plein d'énergie au cours du jeu

Maintenant que vous avez le Select Stage, vous allez devoir vous prendre la tête pour finir le jeu. Mais non, ne vous inquiétez pas, Chucky est là pour résoudre tous vos problèmes et voici un tip qui permettra de remettre votre Shield au maximum au cours du jeu. Au fait, ça ne vous rappelle pas un certain tip concernant Pop'n Twin Bee?



Pendant la démo de présentation, faites: Droite, Gauche, A, Droite, Haut, C, B, Bas, Gauche, B, A, Haut, Start. Puis, pour faire le pleln, appuyez sur

Pour avoir le Voice Test

Eh oui, moi, Chucky, le plus grand fan de musique et de sons sur CD-Rom (après Peter!), j'atteins le podium avec ce tip, ô combien merveilleux qui, si vous l'exécutez, remplacera le SE Test dans le tableau d'options par le Voice Test et, là, il est conseillé de se boucher au moins une oreille si vous n'êtes pas habitué à cette qualité de son. Il serait même possible d'atteindre le nirvana quand on l'écoute une centaine de fois. Info ou intox?

Pour avoir 10 Continue

Vous pensiez qu'il n'y aurait pas d'autre tip possible? En bien, vous vous êtes lourdement trompé, car je vous propose cette fois-ci de quoi venir à bout des niveaux les plus durs. En effet, grâce à cette manipulation, vous disposerez de 10 Continue.

Pendant la démo de présentation, faites: Droite, Haut, A, B, C, Gauche, Gauche, Bas, C, A et Start.

MD, MS, GG, GB MORTAL KOMBAT

TIPS

Pour obtenir le Debug Mode

Mais que se passe-t-il? La rédaction est en plein délire: Sam tente vainement d'attirer la foudre en se recouvrant de toutes les antennes de la rédaction tel un certain Raiden, Spy, tout en jaune, essaie d'égorger Max à l'aide d'un trombone déformé, habilement attaché

MK sur Game Boy.



à un lacet, quant à Chucky, il s'entraîne à faire des saltos en se cachant derrière un demi-masque de plâtre datant de sa première maternelle. Curieux, mais, à la réflexion, je comprends qu'ils sont tous frappés par la folie de Mortal Kombat. C'est alors que je décide de sortir les grands tips pour calmer ces esprits légèrement dérangés. Je commence donc par dégainer mon Cheat Mode qui permet de faciliter le jeu sur Game Boy.

Mais cela n'était pas suffisant pour calmer les ardeurs de ces combattants. Je continuais donc par le mode Sanglant sur MS et GG, histoire de leur en mettre plein la vue.

I fallait maintenir les boutons A et I lorsqu'on allumait sa console.

MK sur Master System.

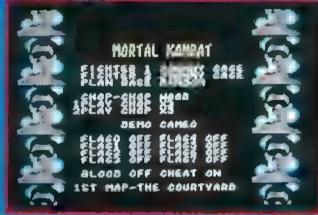


Bas, Haut, pendant l'écran Ethique.

Mais, rien à faire, ils restaient indifférents. J'ai finalement dû utiliser le tip ultime. Il s'agissait du Debug Mode pour la Megadrive.

Cette fois-ci, face au nombre incrovable de paramètres complexes que proposait de Debug Mode, ils échappèrent à leur cauchemar et reprirent conscience!

Megadrive.



Haut, Gauche, Gauche, A, Droite, Bas, à la page de présentation.



le bouton A de la seconde manette au cours du jeu.





Ecoutez, les enfants, ces voix digit sont de pures merveilles. Vive le CD-Rom!





Press Start to Exit.



Stage_01

A l'écran-titre, pressez simultanément sur A. B. C et Start du

Le T2 FOU

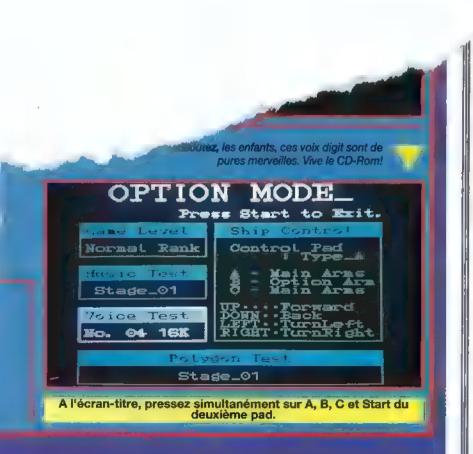
112, rue des Fusillés . 92000 NANTERRE

JEUX VIDEO TOUTES MARQUES

- * NEUFS
- *** OCCASIONS ECHANGES**
- * REPRISES LOCATIONS
 - + de 2000 Jeux à partir de 30 F

GRATUIT! un cadeau à tout nouvel acheteur







TIPS

MD

THE SUPER SHINOBI 2

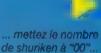
Pour avoir les shurikens à l'infini

The Super Shinobi 2, également appelé Shinobi 3, est sans doute l'un des jeux les plus accrocheurs qu'il m'ait été donné de voir. Mais, en plus d'être accrocheur, il est aussi très long et difficile. Alors, pour aider les petits tricheurs que vous êtes, voici le code qui vous accorde les shurikens à l'infini, ce qui n'est pas de trop pour finir ce très bon jeu.





Placez l'effet sonore sur Shuriken...



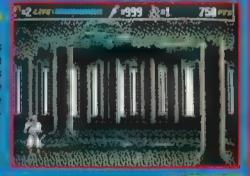






... et, magnifique! les "00" se transforment en signe de l'infini

Maintenant, il vous ne reste plus qu'à arroser tous les ennemis avec votre pluie magique de shurikens étince-



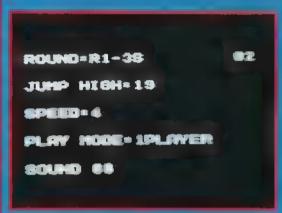
Dans le tableau des options, placez les effets sonores (SE) sur Shuriken puis choisissez "00" pour le nombre de shurikens. Patientez dix secondes et, comme dans les anciennes versions du jeu, les deux "00" vont "s'aplatir" pour former ■ signe de l'infini.

PCE

PC KID 3

Pour avoir le Debug Mode

J'ai été tellement ébloui par les nouvelles aventures de notre petit ami Bonk, que je me suis mis à chercher comme un fou si les programmeurs ne nous avaient pas planque un petit Cheat Mode quelque part. Au bout de plusieurs semaines de travail acharné, je mis enfin la main sur le Debug Mode, qui vous offrira le Sound Test, le Select Stage, le Jump High Select ainsi que la rapidité de votre héros. Sans vouloir me vanter, je ne vois pas comment on aurait pu faire mieux.





C'est quand même dingue d'obtenir tant de possibilités dans un si petit tableau!

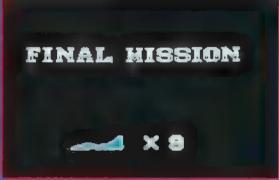
Au mode Select, placez le cœur sur la deuxième option, puis appuyez simultanément sur Diagonale/Bas/Gauche, II, I et Run.

SFC

SUPER AIR DRIVER

Pour arriver directement au dernier niveau

D'accord, j'avoue, ce shoot'em up n'arrive pas à la cheville de Silpheed, mais les amateurs de ce jeu, qui savent combien sa difficulté est grande, seront ravis d'apprendre que je leur offre en exclusivité un tip sublissime qui leur permettra de commencer directement à la dernière mission sans passer par la case départ et sans gagner 20 000 francs, mais en profitant d'un bonus de neuf vies qui, croyez-moi, ne sera pas de trop pour terminer ce soft.





Ce tip est strictement réservé aux fainéants de première classe, juste le demier niveau à faire avec toutes les vies. On vous mâche vraiment le travail!

A la page de présentation, faites: Y, B, A, B, Y, Y, B, A, M Y, B et Start. Changez de niveau et de nombre de vies avec les boutons A, B, X, Y.



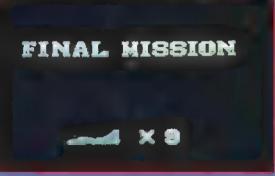
... et, magnifiquel les "00" se transforment en signe de l'infini.

Maintenant, il vous ne reste plus qu'à arroser tous les ennemis avec votre pluie magique de shurikens étincelants.



Dans le tableau des options, placez les effets sonores (SE) sur Shuriken puis choisissez "00" pour le nombre de shurikens. Patientez dix secondes et, comme dans les anciennes versions du jeu, les deux "00" vont "s'aplatir" pour former le signe de l'infini.

mission sand promission sand profitant or units en profitant or units de trop pour terminer ce son.



Ce tip est strictement réservé aux fainéants de première classe, juste le demier niveau à faire avec toutes les vies. On vous mâche vraiment le travail!

A la page de présentation, faites: Y, B, A, B, Y, Y, B, A, B, Y, B et Start. Changez de niveau et de nombre de vies avec les boutons A, B, X, Y.

MD

GLOBAL GLADIATOR

Pour passer de niveau

Comme dans Cool Spot, de Virgin, vous allez dans ce jeu pouvoir terminer le niveau en cours grâce à un tip. Cette fois, les programmeurs n'ont pas été très loin dans la recherche d'un tip vraiment original mais, enfin bon, ça peut toujours aider les plus nuls d'entre vous.





Quel plaisir de pouvoir passer aisément les niveaux les plus difficiles en jouant les yeux bandés!

Pendant le jeu, faites une pause: B, C, B, A, B, B, C, B, A et B.

CODES ACTION REPLAY PRO

Astérix (SFC)

- •Vies INFINIES: 7E05 FD05
- •ENERGIE INFINIE: 7E05 F003

Jimmy Connors (SFC)

- DÉMARRER TOUS LES JEUX À 40/0: 7EOD AEO3
- DEMARRER LA PREMIERE MANCHE À 6/0: 7EOD BOOG
- DÉMARRER LA DEUXIÈME MANCHE À 6/0: 7EOD B106
- DÉMARRER LA TROISIEME MANCHE À 6/0: 7EOD B206
- Pour démarrer le tournoi au mois x: 7E18 1E0x

Mega Man 3 (GB)

Et voict tous les codes de cet excellent jeu.

- MORT DE SNEAK MAN: AO A1 A3 B3 D2
- MORT DE SPARK MAN: AO BO DO D1 83
- MORT DE SHADOW MAN: A3 B3 C3 C2 D2
- MORT DE GEMINI MAN: A1 B1 C1 D1 B0
- •MORT DE SKULL MAN: BO B1 C2 DO D3
- MORT DE DRILL MAN: A1 B2 C2 D0 D3
- •MORT DE DIVE MAN: A1 B0 83 C1 D0
- •MORT DE DUST MAN: AO BO B2 C1 C2

Tiny Toons (SNIN)

nin et Yannick Julou
nous envoient un
Password d'enfer
pour le sympathique Tiny Toons.
Il vous fait commencer au quatrième niveau et
vous confère les
Continue à l'infini.
Observez donc la
photo...



TIPS

SFC

YOSHIE'S COOKIES

Pour avoir le Select Stage

Encore un jeu de stratégie qui vient s'ajouter à la ludothèque de Nintendo et qui, comme je m'en doutais, recèle un Select Stage qui vous permettra d'affer jusqu'au level 99.



Sans vouloir vous offenser, il me semble que vous aurez très peu de chance de réussir du premier coup à compléter ce demier niveau. Admirez donc le nombre d'éléments qui vous attendent dès le début!



A l'écran d'options, mettez le "Speed Off", le "Music Type Off" puis faites avec le deuxième pad L, R, Select et Start en même temps.

200 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX

A GAGNER!

Des consoles :

- MEGA CD2 de SEGA
- SUPER NINTENDO
 - · NEO GEO



La nouvelle MEGA CD2 de SEGA

Joue et gagne en appelant le :

36.68.10.39

Des cartouches de jeux

JURASSIC PARK (tous modèles),
tous les jours sur le 3615 7SUR 7



MEPROCOM - Taxation : 2,19 F/min pour les appels en 36.68 et pour le 3615 code 7 SUR 7.

3DO REVIEW

ela fait longtemps que l'on vous parle de la 3DO... Eh bien, voilà le premier test de Consoles+ sur cette nouvelle console! Crash'n Burn est une course de voitures futuriste qui décoiffe. Si tous les jeux sur 3DO sont de cette qualité, cette nouvelle machine va vite devenir la nouvelle Rolls Royce des consoles.

Crash'n Burn, "crasher et brûler", voilà un jeu qui porte bien son nom! Si ce CD-Rom (fourni avec la 3DO à l'achat) tient plus de la course de voitures que du shoot'em up, on ne peut nier le fait que l'action sauvage est bien au rendez-vous. Avec ces bolides qui ressemblent à des tanks à roulettes, une seule chose compte: la victoire. Crash'n Burn est très loin d'une simulation de formule 1. Il n'est pas nécessaire d'être le plus rapide. Avoir un bon lance-missiles. c'est tout aussi bien. Ah! ah! ah! J'entends déià des murmures dans les cours de récré. En oui, vous allez pouvoir disposer de toute une flopée d'armes et d'options dans Crash'n Burn, et c'est ce qui fait toute son originalité. Le principe du jeu est simple: plus vous gagnez de courses (il faut se qualifier parmi les trois premiers), plus vous détruisez d'ennemis, plus vous gagnez d'argent. Avec ce pactole, vous pouvez customiser votre voiture en achetant de nouveaux flinaues, des lasers, des mines, des missiles et quelques options sympa comme les roues de combat ou pare-brise polarisé (utile contre les bombes-flash qui aveuglent in pilote). L'introduction des armes dans une course de voitures laisse libre cours à de nouvelles tactiques pour remporter la victoire. On peut foncer pied au plancher d'un bout à l'autre de la course en espérant que les missiles des autres concurrents ratent leur cible, en l'occurrence vous. C'est la tactique du lapin frileux. Les hommes, les vrais, préféreront la seconde stratégie qui consiste à s'équiper d'un gros blindage, d'un lance-missiles du même gabarit, sans oublier les quelques mines antipersonnel, pour ensuite s'amuser à détruire tout ce qui bouge. Vos concurrents ne s'en priveront pas!

COMPARATIF 3DO/MD

CRASH'N BURN VS FORMULA ONE

Bien sûr, ces deux titres sont assez différents: Crash'n Burn joue sur le mode action, Formula One nous la fait dans le genre simulation. Mais la comparaison est intéressante à plusieurs égards. Les décors de F1 nous offrent une vue en 3D traditionnelle, sans commune mesure

avec la fantastique 3D fractalisée, mappée, etc. de CNB. Mais l'impression de vitesse reste bien meilleure sur F1. La bande-son et la musique de CNB sont mieux travaillées et l'on profite des qualités du support CD... Mais, là encore, la Megadrive surpasse la 3DO en ce qui concerne les bruitages, plus réalistes, du moteur. Autre exemple: il est possible de jouer à deux simultanément sur F1, et pas sur CNB. En conclusion: In puissance d'une console n'est pas tout! Avec des capacités moindres, la Megadrive ou le Mega CD II tiennent encore la route face à la 3DO (rapport qualité/nombre de softs disponibles/prix), qui doit, quant à elle, mûrir encore un peu!



AVIS

GUİ



Alors là, je suis soufflé, complètement soufflé! Pour tout avouer je ne croyals pas beaucoup en la 300. La machine semblat prometteuse, mais j'attendals de voir un leu tourner pour torger mon opimon. Après tout, sens bon jeu une console n'est ruent Bon, j'ai vu Crashin Bum, j'y ai joue, beaucoup même, et j'ai compris. C'est dinninggouseaumnt C'est magnifique, ca bouge incroyablement bien: maintenant, l'en suis convaincu, la 300 va devenir la

nouvelle consone reine (la Neo Geo a pris un coup dans l'aite, sniff). Même si a jouabilité de Crash'n Bum présente quelques défauts, c'est un jeu captivant. La sensation de vitesse est extraordinaire, surtout en vue externe. Tout le monde à la rédaction avait les yeux colles à l'ocran un a même du se battre pour y jouer. La console est très chère, gertes, mars que vautez-vous, la qualité a un prix!



Selon la nature du terrain, le contrôle de III voiture peut varier. Attention aux virages dans la boue.





Un passage au stand est plus que conseillé pour réparer l'armure et refaire le plein de missiles. Plus vous avez subi de dégâts, plus l'arrêt au stand sera long.



Entre les virages en épingle et les collines plus escarpées que des montagnes russes, vous aurez besoin de toute votre concentration pour tirer sur vos adversaires tout en évitant les mines.

LE PREMIER TEST SUR 3DO

Les blasters en pleine action.
Pas besoin d'aller vite quand on
peut mettre des "bastos" dans les
roues de ses concurrents.





Lors du départ, il est formellement interdit de tirer dans le tas. Pas la peine d'essayer, vos armes sont enrayées durant les dix premières secondes.



Ce circuit dans les nuages est superbe. L'effet de transparence sur la piste procure des sensations géniales.

COMPARATIF 3DO/SNIN

STARWING TIENT-IL LA ROUTE?

Avec Starwing et son fameux Super FX, ■ Super Nintendo s'est surpassée en matière d'animation et de graphismes 3D. 3D, voità deux lettres qui font inévitablement penser à la 3D... O.

Cette demière serait-elle capable de nous offrir un Starwing sans Super FX, voire en mieux? Evidemment. Pas besoin de chips spéciaux quand on a déjà dans ses entrailles tout ce qu'il faut. Imaginez un peu: un Starwing avec des graphismes en 3D mappée dignes de de Guerre des étoiles. Impossible? Pas tant que ça. Total Eclipse, le prochain jeu de Crystal Dynamics pour 3DO, ressemble fort à Starwing, à la différence près que les graphismes sont carrément somptueux. Alors que la Super Nintendo atteint ses limites, la 3DO n'a pas fini de nous étonner. Encore heureux, vu son prix exorbitant.



3DO REVIEW

PLEIN LA VUE

A l'instar de Virtua Bacing, vous pouvez choisir dans Crash'n Burn deux vues différentes. L'une permet de suivre l'action depuis l'intérieur de la voiture (d la place du pilote), tandis que l'autre offre une vue externe, le bolide que vous condusez étant vu de dos



La vue externe est très pratique pour autor les concurrents et les mines su prochent le circuit. C'est les que le ansation de viresse est le mieux rénure.



La vue de l'intérieur de le volture offre plus el options au joueur. Un viseur cible automatique ment les bolides ennemis, ce qui permet d'utiliser efficacement les missiles, par exemple.



En économisant un peu, vous pourrez acheter une arme bien plus destructrice que celle qui vous est fournie au début du jeu.

3DO REVIEW

CHOISIS TON PILOTE

Vous pouvez choisir votre pilote parmi un éventali de six concurrents. Ils possedent tous une voiture différente, plus ou moins rapide, blindée ou non. Chaque pilote est joué par un acteur qui a été filmé, puis digitalisé. De nombreuses séquences vidéo animem ainsi le jeu avec des voix de qualifica.



Druger ne conneit aucune limite quand il est au volent de son bollos qu'il a tendrement baptise Vortex. Moins hargneux que ses camarages. préfère la vitesse pure aux armes.



L'animation, quand vous passez dans les tunnels, est impressionnante.



Fang n'e rien d'un Prost ou d'un Senne. Pour kil le victoire pesse par le destruction de ses adversaires l'garde ses missies à 1810 chercheuse pour ceux qui eures : neurlacs de le décèsse



Tasman Twix n'est pas un bête punic complètement destroy, il conduit aussi cumme un pro. Au voient de sa Careau fer, il est capable de realiser des pointes de vitesse tout en bombarouri ses ennemis er en larquarit des mines qui dit mieux?

COMPARATIF 3DO/ARCADE

VIRTUA RACING

N'exagérons pas! Vous croyiez vraiment que Crash'n Burn pouvait concurrencer un jeu comme Virtua Racing? Eh bien, c'est raté! Virtua Racing dispose de tous les atouts, de la jouabilité parfaite en mode Multijoueurs simultanés en passant par une animation exempte de tout reproche. Crash'n Burn est techniquement impressionnant, soit, mais il tient plus du jeu d'action que de la simulation, et il présente trop de lacunes (jouabilité moyenne, passage de vitesses manuel inexistant...) pour espérer surpasser Virtua Racing. Mais peut-être verra-t-on un jour un clone de Virtua Racing sur 3DO, qui sait?



DES OPTIONS À GOGO

On n'e nen sans ment si vous vausez trensformer votre volture en char ambulant: il va falloir gagner besuccup de courses et amasser un sacre pecule. Il y a au total 40 options, reparties dans 8 catégories, et dont le prix varie entre 600 et 22 000 dollars. Comotaz les cents, vous allez en avantoecoir.



Le pare orapolarisant fait
partie des
options spéciales
qui devienment Indispensables au pout
de quelques courses.
Attention, car l'armement des concurtents evolue paralleternisses votre



Flien de tel qu'un missile pour stopper une voiture isncée à toute vitesse, il est conseille d'économiser, jusqu'à pouvoi, se payer des missiles téléguides, comme le Black Widow.



énergie accal sionnem peu de dominages, mais leurs munitions sont generalement nilmi tées. A conselle aux plione rapides.



Il es indispersable d'améliorer le blindège de votre volure s vous voulez survive aux missiles. Chaque option comporte une séquence animée an 30 de foure treems



Cuand on esten tête, il existe
un moyen de
ne des se faire rattiraper les mines. C'est
comme dans les
films de Jemes
Bond disl'On appune
sur un couton et
boumi une bagnou
gans le décon

COMPARATIF 3DO/NEO GEO

TRASH RALLY

Excepté Trash Rally, il n'existe aucune simulation de course de voitures sur Neo Geo. Cette cartouche, placée sous le signe de l'arcade. prend un sacré coup de vieux quand on la compare à Crash'n Burn. Bien qu'ils soient détaillés, les graphismes se révèlent beaucoup moins impressionnants que ceux du jeu 3DO. Idem pour l'animation, qui repose essentiellement sur un scrolling multidirectionnel classique. Bien sûr, il reste la jouabilité: elle ne fait pas défaut à Trash Rally, mais n'arrive pas à la hauteur d'un Crash'n Burn, qui captive le joueur grâce à des graphismes de toute beauté et une animation à couper





En plus des cinq adversaires principaux, des voitures conduites par des drones s'achament à vous détruire. un missile, un! Rien de tel pour mettre un drone hors d'état de nuire.



Si l'aquaplanning est à peine simulé, mieux vaut tout de même se méfier des circuits inondés. Vous avez intérêt à ne pas rater l'entrée du tunnel.

oui, mais...



connuis beaueeus qui ceivent se dire: il echangerais bien ma sceur contre un tel bijou." Autant vous prévenir tout de suite, a deja loué la mienne Mais ai-je reetle-ment fait une bonne anales ikme tate. D'un

Chahhhil dien

côte. Takun ieu gu mien met pæn la vue avec sa 3D mappée et ses images digits proches de la perfection, son action incroyablement soutenue et une sensation telle que l'al envie à chaque instant, de me relancer dans l'une de ces courses endiablees. De l'autre, j'ai un enorme problème il va me falloir débourser plus de 6 000 F pour avoir un de ces jeux, et ca fait un peu cher. Et puis, quoi qu'on en dise, la 3DO était capable de faire bien mieux car tous les éléments intégrés a ce soft ne prennent de la place que sur le CD, nen de blus. L'imagination et la touche d'originalité revetent finalement peu d'importance. En fin de compte, le vais retourner chercher me sœur, et l'attends de voir de quoi est capable le laquar d'Alan, deux fois moiris cher!

3D0



IDITEUR: CRYSTAL DYNAMICS DISTRIBUTEUR: -DISPONIBILITE: OUI PRIX: N.6:

COURSE DE VOITURES 1 JOUEUR **CONTROLE: MOYEN** DIFFICULTE: MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE: --CONTINUE: 3 SAUVEGARDE

PRESENTATION

Un film, des options, des voix et des acteurs digitalisés: difficile de faire mieux.

GRAPHISMES

Jamais une course de voitures n'ava 💆 📸 😘 d'avssi beaux graphismes.

ANIMATION

Sensation de vitesse sidérante, animation impeccable et accès disque surprenant de rapidité!

MUSIQUE

Qualité CD. Dommage que les mélodies ne soient pas plus rythmées.

BRUITAGES

Voix digitalisées excellentes, mais les bruitages, classiques, sont décevants.

DUREE DE VIE

Les nombreuses options pour optimiser votre voiture renouvellent l'intérêt du jeu.

JOUABILITE

Le contrôle laisse franchement à désirer.

Bel exemple de la puissance de la 3DO! Malgré une jouabilité douteuse, c'est l'un des ieux les plus impressionnants.

y name la Pond... James Pondi Une nouvelle mission? O.K.I c'est partil Profitant d'une crise mondiale des produits laitiers, Maybe (le méchanti) a décidé d'extraire toutes les richesses de la planète Yogurt neur revenir sur Terre et déstabiliser le manché...

Vous vous doutez tous que Pond ne pouvait laisser passer une telle injustice. C'est donc armé de son seul courage qu'il part vers cette planète toute de fromage remplie. Sur place, il profitera d'aides nombreuses, mais les énumérer toutes ici serait de la folie. Sachez toutefois que de nombreux véhicules, tels qu'une foreuse, une fusée miniature ou encore une Jeep lunaire, sont disponibles (reste à les trouver!). De pluis notre agent de charme pourra dénicher bien des armes, comme le pistolet à pomme, les rochers, ou la "boîte propulsive à tir cadencé" (le nom est de moi, mals l'objet existe!). Et je ne vous parle pas de la multitude de bonus qui fourmillent ici et là... Il y en a partout: en haut, en bas, derrière les décors, sous les ennemisl... Mais, fait plus important que ces bonus, trois agents de votre association ont été faits prison-niers sur cette planète. Partez à leur recherche, et vous pourrez ainsi incamer l'un deux lorsque vous arri-verez à proximité de l'une des boîtes les contenant.... C'est parfois in-dis-pen-sa-ble!



perdu ieura perdu ieura peuvoirs au profit de James Pond, Charles (le désur roi l'a rendu chauvel) et Diem n'ont plus que leurs yeux hou pieures

AVIS

oui!



Certains le trouveront un peu difficile, d'autres seront toujours là pour dire que les décors sont un peu pauvres. Mais à tous ceux-là, je répondrai que, malgré ces quelques petits défauts, ce jeu est un bijou comme il en existe trop peu sur MD. Il a l'éclat du saphir! Car même si les décors sont légèrement insuffisants au debut, ils se bonifient bien vite en route. Il a la richesse de l'émeraude, puisque près de cent niveaux vous atten-

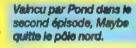
dent, et, même terminé, vous y reviendrez obligatoirement. Il a la dureté du diamant, de nombreuses ruses devant être tentées pour découvrir les passages secrets ou les sorties. Il a la limpidite de l'eau d'un béryl, grâce à son scrolling qui file à une allure vertigineuse... Et, pour finir, ses bonus sont aussi blen cachés qu'une améthyste dans sa gangue. Vous comprendrez donc qu'après tant d'éloges on ne puisse pas se permettre de ne pas intégrer de jeu à sa ludothéque. Il est l'événement de ce mois sur Megadrive et, si vous aimez les jeux de plates-formes, vous allez être comblé.

JANES

LES PROJETS DU DUCTEUR MAYBE

L'introduction vous permet de vous resituer par rapport aux autres épisodes. Mais, surtout, elle vous indiquera combien votre mission est importante, car Maybe étend son pouvoir chaque jour un peu plus.







SCORES WERMIN TOD SCORES WERMIN TOD LIN GOAL BLAN RATE

une tois son annonce de recrutement passée...



Mais il n'a pas dit son dernier mot, et les ressources minières de Yogurt sont pour lui une aubaine.



... Il se rend sur Yogurt avec son armée de rats.



Et l'extraction est encore plus fructueuse que prévue, il est temps d'agir, Pond!



de crème n'est pas un boss, mes un ennemi comme il e eidste tant d'autres. Vous admettrez qu'il est à croquer.







MARC

Il faut que je vous dise une chose: je n'aime pas les jeux de plates-formes. Pourquoi? Tout simplement parce que je déteste tomber toutes les trente secondes dans des précipices. C'est donc avec un sévère préjugé que j'ai testé James Pond 3. Mais là, j'avoue avoir eu une grosse surprise. C'est cool, très cool même!

Bon, bien sûr, on tombe toujours trop à mon goût, mais je me suis quand même amusé comme un petit fou. Sauter sur des ressorts, lancer de la dynamite, tirer au pistolet, flotter avec un parapluie, voler avec un jet-pack, j'en passe et des meilleures, c'est dingue le nombre de trucs que l'on peut faire. En plus, le scrolling est ultra rapide, les graphismes sympa, il y a un tas de niveaux... Bref, c'est dément! Pour moi, James Pond 3 est le meilleur jeu de plates-formes disponible sur Megadrive. J'achète!



oresente a vous? Allez chercher u dator de dynamitte et tetres sention nuit l'heliell : rivine

lames Pond en détient le la preule invente, il vient de récupérer le casqui ce mineur, les ressons et l'invuinérab un Citie déminide le peuble? Nés étil

Ces lunettes à rayons X vous dévoilent tous les bonus cachés. Ces petits blocs violets sont de ceux-là... Qu'attendez-vous donc!



BONUS LUNAIRES

Tout monde sait à présent que les bonus sont un élément capital dans la vie de notre agent au grand cœur. Dans cette version, James pourra en saisir certains à pleine main, de manière à s'en servir quand bon 🗯 semble. N'hésitez donc pas à fouiller moindre parcelle de terrain, car ce sont ces bonus qui vous permettront de mener à bien votre délicate



Ce pistolet peut être chargé avec n'importe quel fruit. Le premier que l'on vous propose est la pomme, mais sa force de frappe est bien moins considérable que celle de l'orange.



Cette "boîte propulsive à tir cadencé" [NDSpy, marque déposée!] bénéficie d'un énorme avantage sur tous les autres bonus. En plus de vous faire voler (faites tout de même attention à la batterie), elle lance des projectiles après une simple pression du bouton C.

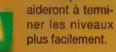


Voilà une innovation comme on aimerait en voir plus souvent. Ces ressorts vous propulseront vers des cieux encore inexplorés, remplis de croissants et de monstres sans pitlé.



LES PRISONNIENS S' PONT LA MALLE

Trois agents sont retenus prisonniers dans les mines de Maybe. Autant vous le dire de suite: les récupérer est plutôt délicat, mais une exploration systématique des niveaux sera généralement fructueuse. Sachez également que ces agents possèdent des pouvoirs bien particuliers qui vous



HITT

Une fois un des agents libéré, vous pourrez le retrouver en cours de route, et ainsi jouer avec lui. Ici, l'agent Frog est à votre service.



À CHAQUE RÉGION SA GOURMANDISE

Mmmm! Déjà, James Pond 2 nous réservait des décors pour le moins appétissants, mais là, on dépasse les sommets de la gourmandise. C'est crémeux, coulant, coloré, "slurpé": un véritable supplice pour qui n'a pas mangé depuis deux jours. Ne léchez pas le téléviseur et prenez garde aux caries!



Voici le plan de jeu sur lequel vous évoluez après chaque tableau accompli. Il est immense et regorge de chemins secrets que seuls les plus habiles pourront trouver.



Ce n'est plus de la torture, c'est de l'esclavagisme. Une fois que vous aurez vu, ne seraít-ce qu'une fois, un seul de ces décors, vous y serez accroché comme le chien à son maître... C'est abominable!





Les bananes sont des tremplins peu communs. Mais, avant d'en user, faites attention à ce Slurp (ennemi jaune en bas à droite). Une fois qu'il vous a repéré, il vous fonce dessus à une vitesse incroyable.



Le décor du petit déjeuner est un passage très délicat, car, en plus des théières cracheuses de flammes, il comporte des nuages qui, une fois plantés au-dessus de votre crâne, vous balancent des éclairs à tout va.





EDITEUR: MILLENIUM
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES

1 JOUEUR
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: =
CONTINUE: =

PRESENTATION

79%

Effet de zoom pour un titre dans la lignée de Star Wars. Introduction claire,

GRAPHISMES

85%

Les décors sont d'un bon niveau et le choix des couleurs correspond bien au jeu.

ANIMATION

82%

Une vitesse de défilement étonnante et une très bonne animation de Pond.

MUSIQUE

88%

Très variés et travaillés, les morceaux sont pour la plupart de bon goût et collent aux situations.

BRUITAGES

74%

Ils sont d'un bon niveau, mais trop peu nombreux pour ce type de jeu.

DUREE DE VIE

89%

Même terminé, on y revient avec un plaisir certain tellement les bonus sont nombreux.

JOUABILITE

86%

personnage est très nerveux, mais, avec un peu d'habitude, vous le manierez parfaitement.

INTERET

94%

Dans la droite ligne du second épisode, une aventure riche, variée, rapide, délirante... Un ieu de plates-formes incontournable.

EXCEPTIONNEL !!! OUVERTURE DIMANCHE

DES ECHANGES A PARTIR: - DE 50F SUR SUPER NINTENDO MEGADRIVE ET NEC. -DE 100 F SUR NEO GEO .

O M P MIC S

DRAGON BA	IT. TURBO	499F	ART OF FIGHTING	589F
STAR FOX		399F	FINAL FIGHT 2 PROMO	239F
SOLSTICE 2		589F	SILVA SAGA 2	299F
STREET FIGH		589F	ACTRAISER 2	589F
FATAL FURY	2	589F	GOEMON FIGHT 2	589F

E S

STREET FIGHT. TURBO	499F	SEVENTH SAGA	499F
ZOMBIES	499F	HOCK'N HOLL RACING	499F
MORTAL KOMBAT	499F	TOP GEAR 2	499F
JURASSIC PARK	499F	STAR WARS 2	529F
COOL SPOT	499F	SECRET OF MANA	529F
BOMBERMAN 93	499F	DRAGON WARRIOR 5	529F

CES S 0 1

SUPER NES + 1 JOY	990F AD 29 60 HZ	99F
SUPER NES + SF2 TURBO	1390F X-TERMINATOR	299F

SUPER FAMICOM OCCAZ

				- 1
SUPER SOCCER	FR	199F	BEST OF THE BEST FR	299F
DRAGON'S LAIR	FR	249F	STAR WING FR	349F
F ZERÖ	FR	199F	SPIDERMAN FR	299F
JAMES POND	US	349F	FINAL FANTAISY 2	399F
STAR WARS		299F	PRINCE OF PRESIA FR	249F
BEST OF THE BES	T FR	349F	YOSHI'S COOKIE	349F
SUPER ALESTE	FR	299F	ROAD RUNNER FR	199F
MARIO KART	FR	299F	ADVENTURE ISLAND	249F
ADDAM'S FAMILY	■ FR	349F	SUPER TENNIS FR	199F
BART'S NIGHTMA	RE FR	249F	GHOULS AND GHOSTS	199F
FATAL FURY	US	349F	CASTLEVANIA 4 FR	199F
T.N.M.T 4	FR	249F	GUN FORCE US	299F

JEUX GAME GEAR D' OCCASIONS A PARTIR DE 79F JEUX GAME BOY D' OCCASIONS A PARTIR DE 79F JEUX LYNX D' OCCASIONS A PARTIR DE 69F LIGHT MASTER NEUF POUR GAME BOY: 99F ACCU + CHARGEUR POUR GAMEBOY : 99F

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES:

- MEGADRIVE , MEGA CD .
- NEO GEO .
- SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO .
- NEC.

REGLEMENT EN ESPECES OU EN BONS D'ACHATS.

LES JEUX JAP OU US NECESSITENT LEURS ADAPTATEURS RESPECTICFS.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

OWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

METRO: REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE-CHALIGNY RER: NATION - BUS 46-86

ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30

©: 43 79 12 22 FAX: 43 79 11 05

EGA DRIVE

STREET FIGHTER 2 ' SHINOBI 3 LAND STALKER US	529F 389F 389F	GUNSTAR HEROES RANGER X ALADDIN	389F 389F 439F
JURASSIC PARK	389F	MORTAL KOMBAT	439F
ROCKET NIGHT	389F	AERO THE ACROBAT	389F

G A C D

SHERLOCK HOLMES 2	449F	SONIC	449F
SEWER SHARK	399F	CHUCK ROCK	399F
HOOK	399F	ECCO DOLPHIN	449F
SILPHEED US	499F	DRACULA	449F

S S RES 0

MEGADRIVE 2 FR + SF 2' + 2 MANETTES	1190F
MEGADRIVE 2 FR + ALADDIN + 1 MANETTE	990F

E O Ε

NEO GEO SEULE VIEW POINT SAMURAI SHODOWN FATAL FURY SPECIAL	2490F 1540F
SAMURAI SHODOWN	1540F
FATAL FURY SPECIAL	1540F

NEOGEOOCCAZ

NEO GEO OCCASION	1890F
MAGICIAN LORD	399F
FATAL FURY	499F
EIGHT MAN	599F
NINJA COMBAT	499F
BURNING FIGHT	449F
KING MONSTERS 2	749F
ROBOT ARMY	749F
FOOTBALL FRENZY	749F
ART OF FIGHTING	949F
FATAL FURY 2	999F
SUPER SIDE KICKS	1099F

NEC

NEC PC EN	GINE GT	1450F 499F
DUNGEON	MASTER CD	429F
EXILE 2 CD)	399F
PC KID RO	CKABILLY CD	399F

NEC OCCAZ

BURAL2 CD	499F
NINJA SPIRIT	149F
ADVENTURE ISLAND	199F
SUPER STAR SOLDIER	149F
HEAVY UNIT	129F
FINAL SOLDIER	149F
SUPER WATER BOMB	149F
SPRIGGAN MARK 2 CD	449F
NINJA GAIDEN	149F
DOWN LOAD	199F

+ DE 100 JEUX MEGADRIVE D' OCCASIONS FR / JAP / US DES JEUX A PARTIR DE 79 F JUSQU'A 249F DE NOMBREUSES NOUVEAUTES EN OCCASIONS :

EX: BUBSY 249F, SUNSET RIDER 249F, FLASH BACK 249F, ECCO 249F D =

À RETOURNER À : POWER GAM	C O M IVI A ES 31 RUE DE REUILLY :	N D E 75012 PARIS
CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX

:TOTAL A PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.

CHEQUE

NOM: ADRESSE:

PAIEMENT:

CARTE BLEUE : Nº

PRENOM: CP:

TEL: VILLE:

MANDAT LETTRE DATE D'EXP: . ./ . .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F | SIGNATURE :

ONNEL !!! RTURE ANCHE A 14 H

S A PARTIR: ER NINTENDO IEC. 50 GEO.

AMICOM

ART OF FIGHTING 589F FINAL FIGHT 2 PROMO 239F SILVA SAGA 2 299F ACTRAISER 2 589F GOEMON FIGHT 2 589F

RNES

SEVENTH SAGA ## 499F ## 499

SOIRES

990F AD 29 60 HZ 99F 3O 1390F X-TERMINATOR 299F

FAMICOM OCCAZ

FR BEST OF THE BEST FR 299F 199F FR 249F STAR WING FR 349F FR 199F SPIDERMAN FR 299F US 349F **FINAL FANTAISY 2** 399F PRINCE OF PRESIA FR 249F 299F HE BEST FR 349F YOSHI'S COOKIE 349F 299F ROAD RUNNER FR 199F LESTE FR JKART FA 299F ADVENTURE ISLAND 249F ADDAM'S FAMILY 2 FR 349F SUPER TENNIS FR 199F BART' S NIGHTMARE FR 249F **GHOULS AND GHOSTS** 199F **FATAL FURY** US 349F CASTLEVANIA 4 FR 199F FR T.N.M.T 4 249F **GUN FORCE US** 299F

JEUX GAME GEAR D' OCCASIONS A PARTIR DE 79F JEUX GAME BOY D' OCCASIONS A PARTIR DE 79F JEUX LYNX D' OCCASIONS A PARTIR DE 69F LIGHT MASTER NEUF POUR GAME BOY: 99F ACCU + CHARGEUR POUR GAMEBOY: 99F

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES:

- MEGADRIVE, MEGA CD.
- NEO GEO .
- SUPER FAMICOM, SUPER NES, SUPER NINTENDO.
- NEC

REGLEMENT EN ESPECES OU EN BONS TOTAL NOM:

LES JEUX JAP OU US NECESSITENT LEURS ADAPTATEURS RESPECTICFS.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

METRO: REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE -CHALIGNY
RER: NATION - BUS 46-86

ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30

©: 43 79 12 22 FAX: 43 79 11 05

MEGADRIVE

STREET FIGHTER 2' 529F **GUNSTAR HEROES** 389F SHINOBI 3 389F RANGER X 389F LAND STALKER US 439F 389F **ALADDIN** JURASSIC PARK MORTAL KOMBAT 439F 389F ROCKET NIGHT 389F AERO THE ACROBAT 389F

MEGACD

SHERLOCK HOLMES 2	449F	SONIC	449F
SEWER SHARK	399F	CHUCK ROCK	399F
HOOK	399F	ECCO DOLPHIN	449F
SILPHEED US	499F	DRACULA	449F

ACCESSOIRES

MEGADRIVE 2 FR + SF 2' + 2 MANETTES 1190F MEGADRIVE 2 FR + ALADDIN + 1 MANETTE 990F

NEO GEO

NEO GEO SEULE VIEW POINT SAMURAI SHODOWN FATAL FURY SPECIAL	2490F 1 540F
SAMURAI SHODOWN	1540F
FATAL FURY SPECIAL	1540F

NEOGEODCCAZ

	OUGHE
NEO GEO OCCASION	1890F
MAGICIAN LORD	399F
FATAL FURY	499F
EIGHT MAN	599F
NINJA ÇOMBAT	499F
BURNING FIGHT	449F
KING MONSTERS 2	749F
ROBOT ARMY	749F
FOOTBALL FRENZY	749F
ART OF FIGHTING	949F
FATAL FURY 2	999F
SUPER SIDE KICKS	1099F

NEC

	NEC PC ENGINE GT STREET FIGHTER 2'	1450F 499F
į	DUNGEON MASTER CD	429F
ı	EXILE 2 CD	399F
	PC KID ROCKABILLY CD	399F
-		

NEC OCCAZ

BURAL2 CD	499F
NINJA SPIRIT	149F
ADVENTURE ISLAND	199F
SUPER STAR SOLDIER	149F
HEAVY UNIT	129F
FINAL SOLDIER	149F
SUPER WATER BOMB	149F
SPRIGGAN MARK 2 CD	449F
NINJA GAIDEN	149F
DOWN LOAD	199F

+ DE 100 JEUX MEGADRIVÉ D' OCCASIONS FR/JAP/US DES JEUX A PARTIR DE 79 F JUSQU'A 249F DE NOMBREUSES NOUVEAUTES EN OCCASIONS :

EX: BUBSY 249F, SUNSET RIDER 249F, FLASH BACK 249F, ECCO 249F

BONDE COMMANDE À RETOURNER À : POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX QUANTITÉ PRIX

TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.

CHEQUE

NOM: PRENOM:

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F

PAIEMENT:

CARTE BLEUE: No

CP:

TEL : VILLE:

MANDAT LETTRE
DATE D'EXP: ../..

SIGNATURE:

3

Das d'extraterrestres, pas de princesse à libérer, pas de plates-formes à escalader...
Oui, on peut encore trouver des jeux originaux sur SNIM! En voici la preuve, elle se nomme Sim City.

Nous sommes en 1900. Pourquoi 1900? Parce qu'il fallait bien une année pour commencer. Mais attention, cette période n'a rien à voir avec le début du siècle que nous connaissons. C'est à vous de contrôler comme vous le voulez la progression technologique de votre cité. Au départ, c'est un village que vous gérez, qui deviendra par la suite une ville, puis une capitale, une métropole et, pour finir, une mégalopole. L'évolution dépend du nombre d'habitants qui vivent dans votre cité. Un budget vous est attribué au départ. Celui-ci varie en fonction du niveau de difficulté. Et c'est là que l'aventure commence. Mais rassurez-vous, vous n'êtes pas seul à lutter. Le docteur Wright est là pour vous conseiller (textes en français), vous donner de bonnes idées ou vous faire part des réflexions des habitants de votre cité. Vous gérez bien entendu les taxes, les impôts, etc.

Mais attention, plus votre ville grandit, plus les problèmes auxquels vous devez faire face sont nombreux. Ainsi, il faudra résoudre les questions de chômage, de pollution, de circulation, de criminalité... Plus tard, vos contribuables vous réclameront un stade... Il arrivera même au docteur Wright de vous proposer d'installer des bibliothèques, des parcs, des zoos, des casinos ou des parcs d'attractions. Cela augmentera la valeur foncière du quartier et fera énormément plaisir au peuple. Ce qui compte bien entendu beaucoup pour les sondages et le maintien de votre popularité. Demière chose, vous pourrez aussi commencer par l'un des six scénarios qui vous sont proposés. Ils vous confronteront à des problèmes type qu'il vous faudra résoudre en un temps donné.



LES DÉSASTRES

Comme dans la vie de tous les jours, certains désastres, certaines catastrophes peuvent survenir dans votre cité. Un écran rouge avec un message apparaît. Le docteur Wright vous explique ce qui se passe; un hélicoptère se rend sur les lieux pour que vous puissiez juger des événements et éventuellement intervenir. Ces désastres, vous pouvez aussi les provoquer volontairement, ce qui apporte un peu plus de piquant dans le jeu. L'attaque de Bowser (le monstre de Mario) est une nouveauté sur cette version. Il cherche Mario et Luigi, et il est particulièrement destructeur.

MANAGE





Cette version SNIN est parfaite, o presque. Ce n'est pas la qualit technique du jeu qui va vou impressionner: les musiques n sont pas assez variées et ont ten dance à devenir lassantes, les graphismes sont très pauvres en cou leurs et quelques petits bug viennent parfois entacher le plais du joueur. Mais pour ce type d jeu, le fond compte plus que l'forme. Et au niveau de l'intérêt e

it fun, Sim City, c'est TOP! S'amuser à construire l'ille idéale et la voir évoluer, devoir sans cesse fair ace à tous les petits problèmes de la vie quotidienn l'un maire, c'est assez génial! Demier atout à signale ous aurez la possibilité de sauvegarder deux de voltés. Pour les ameteurs du genre, un incontournable



Voici le premier message, celui de l'accident d'avion. Si vous ne payez pas correctement les frais de transport, l'entretien des avions reste plus que douteux et engendre de belles catastrophes...



Voici un incendie, dépêchez-vous d'intervenir. Grâce à un halo de lumière que vous pouvez activer, les concentrations de population et le taux de développement de la zone atteinte seront affichés à l'ècran.



Au feu! Un incendie est en train de se propager. Déplayez vite le terrain autour du sinistre. Mais, surtout, j'espère que vous aurez auparavant pensé à placer des casemes de pomplers.



Une tornade s'approche de la ville.
Vous ne pouvez rien faire! Laissez-la
passer, ■ reconstruisez tout très vite
après son passage. Dans la réalité,
aucune solution n'a encore été trouvée pour dévier les tomades

Pas d'extraterrestres, pas de princesse à libérer, pas de plates-formes à escalader...
Oui, on peut encore trouver des jeux originaux sur SNIN! En voici la preuve, elle se nomme Sim City.

Nous sommes en 1900. Pourquoi 1900? Parce qu'il fallait bien une année pour commencer. Mais attention, cette période n'a rien à voir avec le début du siècle que nous connaissons. C'est à vous de contrôler comme vous le voulez la progression technologique de votre cité. Au départ, c'est un village que vous gérez, qui deviendra par la suite une ville, puis une capitale, une métropole et, pour finir, une mégalopole. L'évolution dépend du nombre d'habitants qui vivent dans votre cité. Un budget vous est attribué au départ. Celui-ci varie en fonction du niveau de difficulté. Et c'est là que l'aventure commence. Mais rassurez-vous, vous n'êtes pas seul à lutter. Le docteur Wright est là pour vous conseiller (textes en français), vous donner de bonnes idées ou vous faire part des réflexions des habitants de votre cité. Vous gérez bien entendu les taxes, les impôts, etc.

Mais attention, plus votre ville grandit, plus les problèmes auxquels vous devez faire face sont nombreux. Ainsi, il faudra résoudre les questions de chômage, de pollution, de circulation, de criminalité... Plus tard, vos contribuables vous réclameront un stade... Il arrivera même au docteur Wright de vous proposer d'installer des bibliothèques, des parcs, des zoos, des casinos ou des parcs d'attractions. Cela augmentera la valeur foncière du quartier et fera énormément plaisir au peuple. Ce qui compte bien entendu beaucoup pour les sondages il le maintien de votre popularité. Dernière chose, vous pourrez aussi commencer par l'un des six scénarios qui vous sont proposés. Ils vous confronteront à des problèmes type qu'il vous faudra résoudre en un temps donné.



LES DÉSASTRES

Comme dans la vie de tous les jours, certains désastres, certaines catastrophes peuvent survenir dans votre cité. Un écran rouge avec un message apparaît. Le docteur Wright vous explique ce qui se passe; un hélicoptère se rend sur les lieux pour que vous puissiez juger des événements et éventuellement intervenir. Ces désastres, vous pouvez aussi les provoquer volontairement, ce qui apporte un peu plus de piquant dans il jeu. L'attaque de Bowser (le monstre de Mario) est une nouveauté sur cette version. Il cherche Mario et Luigi, il est particulièrement destructeur.

AVIS

om



Cette version SNIN est parfaite, o presque. Ce n'est pas la qualit technique du jeu qui va vou impressionner: les musiques n sont pas assez vanées et ont ter dance à devenir lassantes, les graphismes sont très pauvres en cou leurs et quelques petits bug viennent parfois entacher le plais du joueur. Mais pour ce type dijeu, le fond compte plus que t forme. Et au niveau de l'intérêt e

lu fun, Sim City, c'est TOP! S'amuser à construire le ville idéale et la voir évoluer, devoir sans cesse fair ace à tous les petits problèmes de la vie quotidienn d'un maire, c'est assez génial! Demier atout à signale lous aurez la possibilité de sauvegarder deux de vontés Pour les amateurs du genre, un incontournable



Voici le premier message, celui de l'accident d'avion. Si vous ne payez pas correctement les frais de transport, l'entretien des avions reste plus que douteux et engendre de belles catastrophes...



Voici un incendie, dépêchez-vous d'intervenir. Grâce à un halo de lumière que vous pouvez activer, les concentrations de population et le taux de développement de la zone atteinte seront affichés à l'écran.

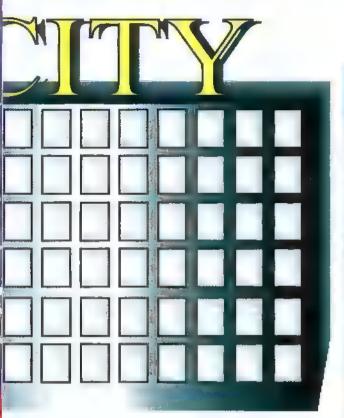


Au feu! Un incendie est en train de se propager. Déblayez vite terrain autour du sinistre.

Mais, surtout, j'espère que vous aurez auparavant pensé à placer des casemes de pompiers.



Une tornade s'approche de la ville. Vous ne pouvez rien faire! Laissez-la passer, et reconstruisez tout très vite après son passage. Dans la réalité, aucune solution n'a encore été trouvée pour dévier les tornades



LES CADEAUX DU DOCTEUR WRIGHT

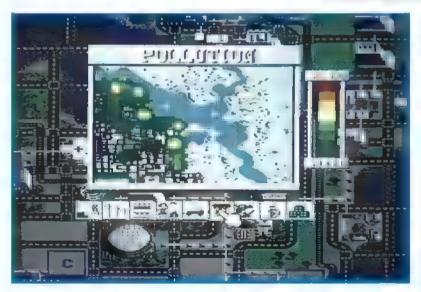
Le docteur Wright (encore lui!) vous fera quelques petits présents de temps à autre. Ainsi, vous aurez droit à un quartier général de la police dès que vous aurez installé plusieurs postes. Généralement, cela fait très plaisir à vos habitants, qui pousseront des cris de joie au moment où vous construirez de nouveaux édifices.



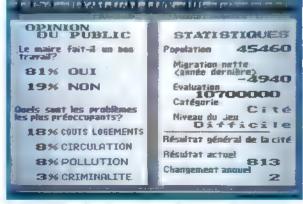
Le zoo, idéal pour les enfants du quartier, et pour votre cote de popularité. Les bénéfices s'ajouteront au revenu spécial de la ville.



Le parc d'attractions ou le casino? Vous ne pouvez en choisir qu'un pour le moment. Le parc d'attractions attire les touristes, le casino les brouzoufs...







Et, malgré tout cela, la population est contente. Sur cet écran, vous pouvez consulter à tout moment l'opinion du public et les statistiques d'évolution.



Les problèmes en ville tels que le taux de criminalité, la pollution, la circulation sont répertoriés dans le menu Information.



LES QUATRE SAISONS

Voilà quelque chose qui n'existait pas sur les versions micro: le programme tient compte des saisons. D'ailleurs, certains collègues de Tilt ne comprenaient pas pourquoi le soi devient parfois tout blanc. Voici en illustration la même zone à différentes périodes de l'année.



L'hiver.



Le printemps.



L'été.



L'automne.

BOUCHONS FRÉQUENTS





Attention! Embouteillage. Allons voir l'ampleur des bouchons.







En effet, voici un quartier de la ville qui a bien du souci avec les embouteillages. Il faut savoir que le stade attire du monde et, par conséquent, beaucoup de voitures.

AWIS





Ça y est, je peux le crier sur tou les toits, je suis le maître de monde! Du moins, le maîre de m ville. Je peux décider de tout Création de postes de police, de casemes de pompiers, de quartier résidentiels ou industriels, de zones commerciales... C'est bie simple, je n'avais jamais pu faire cauparavant sur console. Comme quoi, le jeu est vraiment original. Le seul point négatif que j'ai not

dans ce jeu, c'est le côté sommaire des graphismes. On peut faire beaucoup mieux sur SNIN, même pou un jeu comme celui-cì. D'ailleurs, sur le plan technique, on compte bien peu de prouesses. Mais ce je m'amuse tout de même. On ne s'en lasse pas et de situations nouvelles surgissent constamment. U grand merci au docteur Wright, notre conseiller, qui su me guider et qui m'a permis de construire une far astique mégalopole.



a a

Lorsque votre ville deviendra une capitale, vous aurez la possibilité de la voir sous un autre angle. Cette vision utilise les effets du mode 7 de votre Super Nintendo, mais est-ce vraiment intéressant?





EDITEUR: NINTENDO DISTRIBUTEUR: NINTENDO DISPONIBILITE: OUI PRIX: E

51MULATION ECONOMIQUE
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: -

PRESENTATION

70%

Rien de bien particulier, le titre et une petite musique.

GRAPHISMES

69%

ils sont dans l'ensemble assez pauvres, aussi bien au niveau de la variété que des couleurs.

ANIMATION

70%

Quelques bugs (option Carte) sont à noter, mais en mode information (Vue), ça colle.

MUSIQUE

71%

Elles sont très sympa, mais il faut attendre de monter d'un échelon pour qu'elles changent...

BRUITAGES

79%

Généralement simples, ils sont néanmoins bien réalisés et adaptés aux situations.

DUREE DE VIE

92%

1 000 cartes pour créer autant de cités que vous le désirez. C'est excellent.

JOUABILITE

70%

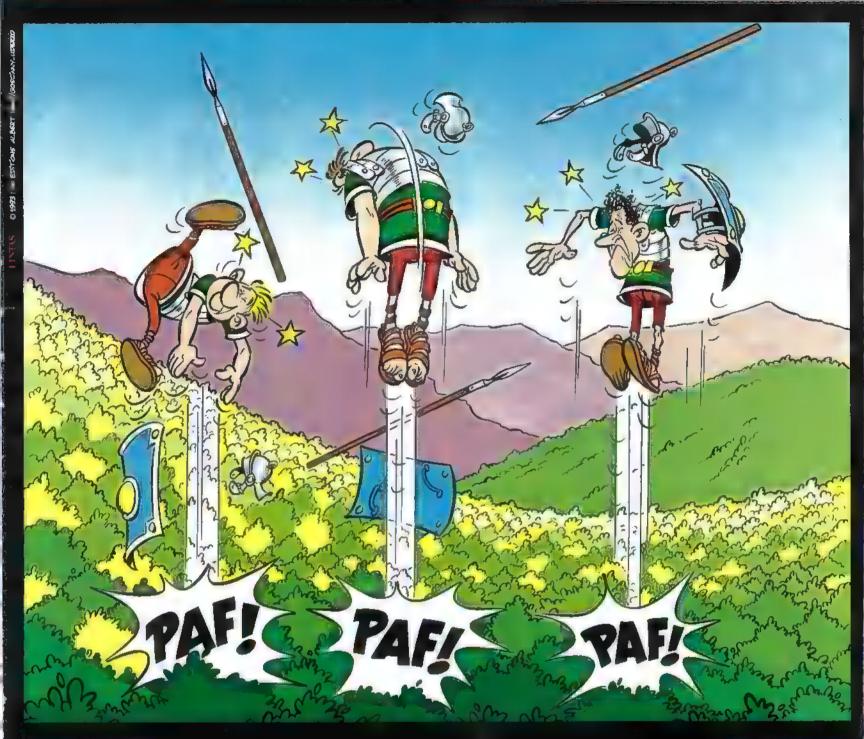
On s'en sort très bien avec le paddle. Mais pourquoi ne peut-on pas utiliser la souris?

INTERET

91%

Un grand, un bon jeu, original. Une multitude de situations vous sont proposées.

avec des textes en français, s'il vous plaît!



SEGA LANCE LE PREMIER JEU DE COMBAT AÉRIEN ÉQUIPÉ D'APPAREILS A DÉCOLLAGE VERTICAL.



enfin disponible sur megadrive



C'EST PLUS FORT QUE TO

SUPER NES REVIEW

Vous incamez au choix l'un ou l'autre des personnages, ou pouvez jouer avec les deux simultanément. Le scénario combine de nombreux éléments complémentaires. Tout d'abord, il faut explorer chaque niveau et apprendre à se repérer dans le labyrinthe des salles. Vous devrez aussi réussir à progresser en passant outre les obstacles: portes, grilles, précipices, ponts effondrés, etc. Les pirates se sont préparés et vous attendent de pied ferme. Certains attaquent au corps à corps, d'autres lancent leur arme, d'autres encore se roulent en boule pour vous écraser, etc. Pour les éliminer, il faut récupérer un objet à lancer (tonneau, jarre...) et le leur balancer. Vous devrez également éviter les pièges qu'ils vous ont préparés. Vous trouverez de nombreux bonus: énergie, vie et Continue supplémentaires, grappin pour repousser les adversaires et établir des ponts de corde, bougie pour éclairer les pièces obscures, bêche pour déterrer des trésors enfouis ou cloche pour attirer les pirates. Chaque fin de niveau est ponctuée par un combat épique contre un ou plusieurs gardiens difficiles à vaincre. Un système de codes donné à l'issue de ces combats facilite la progression.



AVIS

oui!



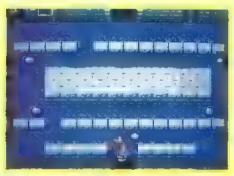
SPIRIT

J'ai découvert cette cartouche en compagnie de Spy. D'emblée, nous avons été séduits par la qualité du jeu et la possibilité de jouer à deux, très rare dans un jeu d'aventures. Bien sûr, quand on joue à deux, il faut un minimum de coopération, car dès qu'un joueur sort de la pièce, l'autre le suit. J'ai continué ensuite le test en solitaire car, en duo avec Spy, ce n'est pas vraiment une sinécure: il a la bou-

geotte et il faut l'assommer pour qu'il reste en place! Le jeu est aussi prenant en solitaire qu'en duo. Les énigmes sont variées et la progression de difficulté très bien étudiée. Les animations des sprites sont excellentes. Il faut voir Goofy se tendre sous l'effort lorsqu'il balance un tonneau, ou les mimiques des pirates quand ils se font toucher. Cette cartouche vous tiendra de longues heures en haleine et vaut largement d'être achetée, même s'il y a peu de chance que vous y reveniez une fois l'aventure terminée.

LES QUALITÉS REQUISES

Goof Troop fait appel à de nombreuses qualités: sens de l'orientation, réflexion, synchronisation et précision d'action. A vous de jouer en les mettant toutes en pratique!





Certains passages nécessitent une synchro rigoureuse pour être franchis. Ici, il faut suivre un boulet dès qu'il est passé de façon à ne pas se faire rattraper par le suivant.





Certaines salles sont fragmentées en différentes zones, dont l'accès n'est pas toujours facile. Méfiez-vous de ces pirates qui lancent leur cimeterre.





Pour ouvrir la porte, il faut appuyer sur les lettres dans le bon ordre pour écrire le mot "OPEN". Mais au moindre saut malhabile, les oubliettes vous engloutiront.





Ces statues tirent des boules de feu. Pour les désactiver et ouvrir du même coup la porte, il faudra pousser les blocs sur chacun des interrupteurs. Bons réflexes recommandés.

DES CASSE-TETE À SE CASSER LA TETE

Si vous almez les puzzles logiques et autres ingrédients des jeux d'aventures, Goof Troop vous en donnera pour votre argent.



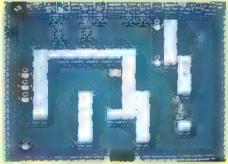


Pour ouvrir la porte, actionnez les quatre interrupteurs. Le chevalier est très résistant et n'interrompra sa poursuite que quelques instants lorsqu'il recevra un projectile.





Les pirates ont enterré des trésors dans certains endroits de l'île. Si vous êtes en possession d'une pelle, retournez soigneusement le champ pour les retrouver.





La planche vous servira à réparer un pont. Avez-vous remarqué les lézardes du mur en haut à gauche? Il s'ouvrira au premier choc, vous dévoilant une salle "secrète".





Les grappins peuvent servir à tendre une corde d'un piton à l'autre. Mais attention! Vous ne pourrez plus les retirer une fois que vous les aurez mis en place.

SUPER NES REVIEW





Ni Goofy, ni Max ne savent sauter. Il leur faut donc découvrir des astuces pour franchir le moindre petit précipice. C'est le moment d'agiter fébrilement vos méninges!



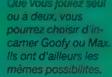


Il faut réussir à prendre la clé sans tomber dans l'abîme ni se faire prendre par les pirates. Agissez vite et faites preuve d'un peu d'astuce pour les bemer



Ces barriques constituent un projectile de choix pour éliminer les pirates. Attention! si la portée des tirs est importante, elle demeure limitée.







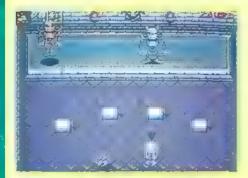


Les cerises améliorent votre niveau d'énergie, représenté par des petits cœurs. Tous les six cœurs, vous gagnez une vie supplémentaire. Partez donc en quête de cerises...

SUPER NES REVIEW

QUELQUES ENNEMIS...

Ils vous attendent, ils sont dangereux, il faudra leur tenir tête et tous les faire disparaître. A deux, ce sera plus facile!





Les squelettes qui gardent la fin du troisième niveau lancent des allettes tournoyantes. Attendez qu'elles s'immobilisent, récupérez-les et renvoyez-leur.





Les chauves-souris veillent jalousement sur une gemme de vie continue, ô! combien précieuse. Tâchez de la récupérer en vous délendant avec les jarres.





N'ayez pas peur de ces fantômes: ils craignent les projectiles comme n'importe quel être vivant. Ici encore, ces pots de fleurs yous seront bien utiles.





Cette abeille virevoltante pointe son dard avant d'attaquer, ce qui vous permet de parer sa botte. Une fois tuée, poussez les pierres dans les trous correspondant.

AVIS

oui!



SAM

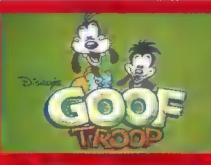
Cette cartouche est un petit jeu d'aventures/réflexion vraiment génial. Peut-être un peu court, mais génial tout de même. Le héros maladroit de Disney est bien restitué: une bonne licence pour un bon jeu. Le mode 2 joueurs, particulièrement, est un véritable régal. J'ai joué avec Switch, qui n'en est pas encore revenu. Pour une fois, on doit s'entraider sans cesse. On entend à cette occasion des propos tels que: "Mais vas-y,

attrape-le, dépêche-toi." Ou: "Attends, y'a le pirate qui me bloque, c'est 'chanmaille'..." Rassurez-vous, ça finit toujours blen. Quant à la réalisation, elle est impeccable: les décors du jeu sont variés, et les thèmes musicaux très agréables. En mode 1 joueur, le plaisir de jeu n'est pas altéré. Ce jeu, vous l'aurez compris, m'a séduit: du grand art, du grand Capcom.



Les habitants de l'île ne vous veulent aucun mal. Ils vous fourniront même des indices utiles au début de votre quête.





EDITEUR: CAPCOM DISTRIBUTEUR: * DISPONIBILITE: OCTOBRE PRIX: F

AVENTURES/ACTION
1-2 JOUEURS SIMULTANES
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: OUI (variable)

PRESENTATION

75%

L'intro révèle 3 phases de jeu et la notice en anglais est parfaitement explicite.

GRAPHISMES

89%

Les décors sont très variés, et les sprites fort bien dessinés. Un petit regret pour les boss de fin de niveau, pas si impressionnants que çal

ANIMATION

89%

Pas de scrolling, mais les animations des sprites sont variées et fluides.

MUSIQUE

63%

Agréable au début, "prise de tête" ensuite.

BRUITAGES

621

Pas de quoi s'extasier dans ce domaine.

DUREE DE VIE

88%

Il vous faudra de nombreuses heures pour venir à bout des 4 niveaux. Ensuite, la connaissance des difficultés risque d'émousser votre plaisir.

IOUABILITE

89%

Il ne faut pas plus de quelques instants pour maîtriser les personnages.

INTERET

90%

Une aventure passionnante. En plus, on peut y jouer à deux: que demander de plus?

CRISE **D'EPILEPSIE** SUR LES PRIX

Reprise de votre SUPER **NINTENDO**

Française

avec 2 manettes et 1 ieu: 450 Frs contre l'achat d'une

SUPER NES USA

Reste à payer:

650 Frs

INVASION

La Boutique exclusive

7 (16) 48 07 16 99

Réparation SUPER

NINTENDO SUPER

FAMICON

SUPER NES

FORFAIT: 300 Fr:

Délai:

PROMO DINGUE !!!

A PRIX COUTANT !!!

- DRAGON BALL Z II (SF) 490 F

- RANMA 1/2 If (SF) 490 F 390 F - EXHAUST HEAT II (SF)

390 F - TETRIS II (SF)

- SUPER BOMBERMAN 93 (SF) 390 F

390 F - SUPER STAR WARS (US)

- BUBSY (US) 390 F

- ADDAMS FAMILY II (US) 390 F

- SUPER TURRICAN (US) 390 F

- BATTLETOADS (US) 390 F

- SIM EARTH (US) 350 F

- AMAZING TENNIS (US) 350 F

- SUPER STRIKE EAGLE (US) 350 F REPRISE*

DE

VOS JEUX

D'OCCASION

POUR

ECHANGES

TROC

ACHAT

(*SOUS RESERVE D'ACCEPTATION)

- TINY TOON (SF)
- BATMAN (SF)
- FINAL FIGHT II (SF)
- BLUES BROTHERS (SF)
- SONIC BLASTMAN (SF)
- MAJIC JONHSON (SF)
- AGURI SUZUKI (SF)
- ANOTHER WORLD (SF)
- MYCKEY'S MAGICAL (SF)

NEWS

- ART OF FIGHTING (SF)
- FATAL FURY II (SF)
- RANMA 1/2 II (RPG) (SF)
- THE SEVEN SAGA (US)
- ROCK'N ROLL RACING (US)
- UTOPIA (US)
- STREET FIGHTER II TURBO (US)
- JURASSIC PARK (VF)
- F1 POLE POSITION (VF)
- MORTAL KOMBAT (VF)

550 F 550 F 550 F 550 F 499

650 F

650 F

650 F

550 F

550 F

	VIDEO	INVASION
Titres	M	nchines
1.		

Prix

19 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS

BON DE COMMANDE

M OBERKAMPF 48.07.16.99

... Code postal Téléphone □ Chèque (Envoi prioritaire) - □ CCP - □ Mandat Lettre Règlement:

Date & Signature (signature des parents pour les mineurs)

Dans la limite des stocks disponibles

Participation aux frais de port 30 Frs TOTAL

NEO GEO REVIEW

n connaissait déjà les compilations musicales Voici maintenant les compilations ludiques! Inspiré par la sortie récente de Street Fighter II Turbo Capcom sur SNIN, SNK édite Fatal Fury Special, qui regroupe aussi deux jeux en un Alors idée géniale ou machination mercantile?

Un zeste de Fatal Fury, une petite dese de Fatal Fury II, le tout soupoudré de boss que l'on peut jouer et de quelques nouveaux tableaux... C'est Fatal Fury Special! Ceux qui connaissaient déjà Fatal Fury I et II (C+ 7 et 18) ne seront pas dépaysés: la quasi-totalité des graphismes ainsi que la bande sonore de Fatal Fury Special proviennent en effet de ces deux jeux. En fait, il faut considérer trois cas de figures avant d'envisager l'achat de Fatal Fury Special:

Vous possédez déjà Fatal Fury. Dans ce cas,
 FF Special vous permettra de jouer en plus avec tous les personnages de FFII et avec les boss des deux premières versions, ce qui donne accès à douze nouveaux combattants et à autant de décors différents.

 Vous possédez déjà Fatal Fury II. Par rapport à ce demier, Fatal Fury Special inclut les boss de FF (avec des coups spéciaux inédits) et ceux de FFII, soit sept combattants supplémentaires. Sinon, les deux cartouches sont identiques.

 Vous ne possédez ni Fatal Fury ni Fatal Fury II. Alors là, il ne subsiste plus l'ombre d'un doute: il vous faut Fatal Fury Special!

Cette compilation est destinée aux fanas de la série des Fatal Fury. Avec cette version débridée, ils vont enfin pouvoir réaliser les combats les plus fous: jouer Wolfgang Krauser, organiser une rencontre entre Geese Howard (le big boss de Fatal Fury) et Laurence Blood le torero (un des boss de FFII), découvrir les nouveaux coups mortels de Tong Fu Rue, etc. Désormais, tout est possible. Les professionnels de ce genre de jeu apprécieront les nouvelles techniques de combat qui leur sont offertes. Fatal Fury Special, c'est tout simplement l'ultime version, l'aboutissement de la saga des FF.

AVIS

oui, mais...



MARC

Que cela soit clair: Fatal Fury Special est en soi démentiel. Quinze personnages, des coups spéciaux à gogo, des graphismes fabuleux, une animation impeccable: rien à redire. Maintenant, pour quelqu'un qui possède déjà Fatal Fury II, je ne sais pas si ça vaut le coup de dépenser 1 700 F de plus pour avoir le même jeu avec quelques améliorations. En sortant une nouvelle version de Fatal Fury, SNK joue sur notre corde sensible. A la rédaction, on révait tous de pou-

voir jouer Billy Kane ou Wolfgang Krauser. Difficile donc de résister à Fatal Fury Special. Mais, quoi qu'il en soit, je trouve cette démarche assez mesquine. C'est comme pour les compilations musicales: un maximum de brouzoufs pour un minimum d'efforts! Fatal Fury est génial, mais si vous avez déjà Fatal Fury II, vous ne pourrez pas vous empêcher de vous sentir lésé.



LES NOUVEAUX DÉCORS

Les décors dans lesquels évoluaient les boss du premier Fatal Fury ont été remis au goût du jour. Autant vous III dire comme je le pense: ils sont encore plus fabuleux maintenant, et bénéficient de petites phases d'introduction fort sympa.



Si certains décors n'ont pas été entièrement modifiés, ils bénéficient de petites retouches qui ne passent pas inaperçues aux yeux du connaisseur. Ici, les estampes du temple de Jubei reflètent mieux l'ambiance du Japon.

La bataille que vous devrez livrer à Duck king se passera dans l'ambiance torride de cette boîte, qui ne l'est pas moins... La nuit va être chaude.



Il semblerait que Geese Howard soit quelque peu monté en grade dans cette nouvelle version de Fatal Fury. Regardez comme son temple a été embelli.



NEO GEO

LES NOUVEAUX COUPS

Douze personnages dans Fatal Fury Special contre huit dans Fatal Fury II, vous pouvez vous douter que les nouveaux coups sont légion! Mais, en plus des coups des nouveaux combattants, certains des anciens (combattants!) ont été dotés de nouvelles techniques (trop peu, d'ailleurs!).



Quand Tung Fu Rue rencontre son double, les forces de la nature se déchaînent! Notez que ce boss n'était pas affublé d'un tel coup lors du premier Fatal Fury.



Krauser est l'exemple parfait de mon raisonnement: puisque vous bénéficiez de nouveaux personnages, vous avez aussi de nouveaux coups spéciaux... CQFD.



malméne





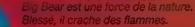




Cheng Sinzan maîtrise





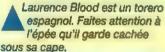


NEO GEO REVIEW

Du premier Fatal Fury, seuls trois boss sur quatre ont été conservés. Pour le second épisode, tous ont été réutilisés et certains d'entre eux bénéficient de nouveaux coups spéciaux.

LES BOSS DE FATAL FURY ET II







Axel Hawk est le portrait craché de "Big" George Foreman. Ses poings sont de véritables enclumes.



Billy Kane une allonge extraordinaire avec son bâton. Mieux vaut l'approcher avec précaution.



Geese Howard Vs
Geese Howard. Pas
de nouveaux coups
pour le demier boss du
premier Fatal Fury, mais
une puissance de frappe
hors du commun.



Pour une fois que Spy arrive à nous sortir un coup de derrière les fagots, il le fait juste au moment où Duck King devait être pris en photo. Imaginez-le, ou reportez-vous à l'encadré des nouveaux décors.



Tung Fu Rue est un petit papy qu'il ne fait pas bon embêter. Il était déjà assez coriace dans le premier épisode, mais icl, avec ses nouveaux coups, il devient surpuissant!



Wolfgang Krauser, c'est tout simplement ZE big boss de Fatal Fury II. Désormais, il obéira à vos moindres désirs (si tant est que vous puisslez les accomplir, car les manip' ne sont pas évidentes, NDSpy.)...

AVIS

oui, mais...



Volla une compilation que tous ceux qui ne connaissent ou ne possedent pas Fatal Fury sur Neo Geo se doivent d'acheter... C'est simple, les personnages sont étonnants de variété, teurs coups et enchaînements tout simplement terrifiants, et la réalisation globale d'un très bon niveau... Mais imaginons maintenant que vous avez déjà fatal Fury II... A mon avis, il n'est absolument pas nécessaire d'investir dans cette nouvelle version, puisque les décors et les musiques sont les

mêmes (à part deux tableaux, je l'admets), que le nombre de nouveaux coups n'est pas si étonnant que ça, et, surtout, parce qu'aucun effort n'a été apporté pour le petit plus qui m'aurait fait changer d'avis. Si vous l'avez, portez plutôt votre choix sur Samourai Shodown (C+ 23)!



Kim Kaphwan est un athlète accompli. Son coup de pied en demi-lune est dévastateur.





EDITEUR: SNK
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITE: FIN 93
PRIX: H

COMBAT

2 JOUEURS

CONTROLE: PARFAIT

DIFFICULTE: ÉLEVÉE

NIVEAU DE DIFFICULTE: 4

CONTINUE: 3

PRESENTATION

60%

Présentation classique sur Neo Geo: petite intro animée, explication des coups et démo.

GRAPHISMES

96%

Tout simplement fabuleux. Les décors ont été retravaillés et la paysage de Tong Fu Rue est un des plus beaux sur cette console.

ANIMATION

93%

Rien à redire, elle est nickel. La Neo Geo est une machine diane des salles d'arcade.

MUSIQUE

91%

Des chansons thaïs aux mélodies classiques, la bande sonore est vraiment excellente.

BRUITAGES

96%

Criants de vérité. Les nombreuses voix digitalisées concourent à créer une ambiance plus que réaliste.

DUREE DE VIE

97%

Les quinze personnages offrent des combinaisons de combat presque illimitées.

JOUABILITE

95%

Pour tous les coups, la jouabilité a été soigneusement étudiée. C'est du tout bon!

INTERET

96%

Fatal Fury Special est excellent... mais pas indispensable si vous avez déjà Fatal Fury II.

STOCK GAMES REPUBLIQUE

44 rue de Malte 75011 Paris - Métro République Tel: (1) 48.05.48.23

STOCK GAMES MASSENA 13

Centre Commercial Massena Niveau 1 - 75013 Paris Ascenseur Villa D'Este - Métro Porte de Choisy Tel: (1) 44.24.00.00

STOCK GAMES AJACCIO

23 rue Méditerranée 20179 Alaccio

Tel: 16 (1) 95.23.14.81

REJOIGNEZ-NOUS AU SUPERGAMES SHOW DU 24 AU 28 NOVEMBRE AU PARC DES **EXPOSITIONS - PORTE DE VERSAILLES**

STOCKO GAMES

3615 STOCK GA

NOUVEAU : COMMANDE TES JEUX PAR MINITEL ET INFORME-TOI SUR LA DISPONIBILITE DES NEWS DU JAPON

MATERIELS NEUFS-MATERIELS NEUFS-MATERIELS NEUFS-MATERIELS NEUFS

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM 1490F ADAPT. UNIVERSEL FX 60HZ 99F CABLE RGB 149F JOY PATRIOT 189F F1 EXHAUST HEAT 2 439F SLAM DUNK MAGIC JOHNSON 399F THUNDER BIRDS 499F AIR DIVER 499F DRAGON BALL Z 2 499F SOLSTICE 2 589F CHINESE WORLD 2 SAGE STREET FIGHTER 2 TURBO 549F **GOEMON FIGHT 2** 589F **FATAL FURY 2** 589F ACTRAISER 2 589F ART OF FIGHTING SAGE

PROMO DU MOIS FINAL FIGHT 2

SUPER NES

SUPER NES SEULE SUPER NES + SF 2 TURBO 1390F ADAPT. UNIVERSEL FX 60 HZ 99F CABLE RGB 149F **JOY PATRIOT** 189F MORTAL KOMBAT 499F COOL SPOT 499F ZOMBIES 499F ROCK'N ROLL RACING 499E THE SEVENTH SAGA 529F SECRET OF MANA 529F DRAGON WARRIOR II 529E RUN SARER 499F JURASSIC PARK 499F EQUINOX 529F BOMBER MAN 93 499F STAR WAR 2 (ESTRIKE BACK) 529F STREET FIGHT. TURBO 60 HZ

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 + SF2' + 2 JOY 1190F MEGADRIVE 2 + ALADDIN 990F STREET FIGHTER 2' 529F ALADDIN 439F JURASSIC PARK 389F SHINOBI 3 389F LAND STALKER 389F **GUNSTAR HEROES** 389F RANGER X 389F ROCKET NIGHT ADVENTURE 389F SHINNING FORCE 389F MORTAL KOMBAT 449F

REPARATION - MODIFICATION DE VOS CONSOLES, C'EST AU 44.24.00.00 CHEZ STOCK GAMES

NEO GEO

NEO GEO SÈULE 2490F NEO GEO + 1 JEU 2890F JOYSTICK 449F MEMORY CARD 229F SAMURAI SHODOWN 1540F FATAL FURY SPECIAL 1590F

NEC

PC ENGINE GT 1450F NEC DUO-R 2150F BOMBER MAN 93 399F PC KID 3 429F STREET FIGHTER 2" 499F EXILE 2 CD 399F DUNGEON MASTER CD 429F LORDS OF THUNDER CD 449F PC KID ROCKABILLY CD 399F **GRADIUS 2 CD** 399F

MATERIELS OCCASIONS-MATERIELS OCCASIONS

SFC-SNES-SNIN

SKY MISSION WWF WRESTLEMANIA 149F UN SQUADRON 199E CASTLEVANIA IV 199F - STREET FIGHTER 2 1995 ZELDA 3 199E **ROAD RUNNERS** 199F SUPER TENNIS 199F SUPER SOCCER 199F SUPER R-TYPE 199F F ZERO 199F GHOULS AND GHOSTS 199F TORTUES NINJA 199F **PILOTWINGS** 199F ADDAMS FAMILY 199F SUPER PROBOTECTOR 199F ADVENTURE ISLAND 199F JOE AND MAC 199F E.D.F 199F - ANOTHER WORLD 249F WING COMMANDER 249F NCAA BASKETBALL 249F - STAR WARS 249F **AXELAY** 249F BUSTER BROS 249F **RUSHING BEAT 2** 249F MAGICAL QUEST 249F SUPER ALESTE 249F BART' I NIGHTMARE 249F DRAGON'S LAIR 249F AMAZING TENNIS 299F MARIO KART 299F **FATAL FURY** 299F BEST OF THE BEST 299F SPIDERMAN 299F MYSTICAL NINJA 349F B.O.8 349F YOSHI'S COOKIE 349F

NINJA 80Y

- STAR WING

ECHANGEZ VOS JEUX POUR 50 F 100 F SUR NEO GEO

JEUX À PARTIR DE 149F SUR SUPER NES SUPER SFC SUPER NIN

79F SUR MEGADRIVE

> 399F SUR **NEO GEO**

GRAND CHOIX DE JEUX

- NEC /CD DUO -+ DE 200 TITRES
- NEO GEO -+ DE 40 TITRES - MEGADRIVE -
- + DE 200 TITRES - SUPER NINTENDO -
- + DE 300 TITRES

349F

349F

NEO GEO

NAM 1975 399F CYBER UP 399F MAGICIAN LORD 399F SUPER SPY 449F **BLUE'S JOURNEY** 499F BASE BALL STAR 499F BASEBALL 2020 499F ALPHA MISSION 2 499F NINJA COMBAT 499F BURNING FIGHT 499F JOY JOY KID 499F KING OF THE MONSTER 499F SENGOKU 499F **GHOST PILOT** 499F FATAL FURY 499F TOP PLAYER GOLF 549F 549F EIGHT MAN CROSSED SWORD 549F 649F TRASH RALLY ROBO ARMY 749F **MUTATION NATION** 749F SOCCER BRAWL 849F WORLD HEROES 899F LAST RESORT 899F ART OF FIGHTING BARF THREE COUNT BOUT 999F SENGOKU 2 999E SUPER SIDE KICKS 1099F **FATAL FURY 2** 1099F WORLD HEROES II 1199E

NOUS RACHETONS VOS JEUX SUR SFC/SNES/SNIN , MD, NEC. NEO GEO. AINSI QUE VOS CONSOLES.N'HESITEZ PAS A TELEPHONER .

VIEW POINT

POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 400 F.

STOCK GAMES **VOUS OFFRE** UN ABONNEMENT DE 3 MOIS AU MAGAZINE

OKAZ

MEGA CD

SHERLOCK HOLMES II 449F SEWER SHARK 399F 399F HOOK SONIC 399F CHUCK ROCK 399F ECCO THE DAULPHIN 449F SILPHEED 499F

BON DE COMMANDE A RENVOYER À : STOCK GAMES 44 RUE DE MALTE 7501 IPARIS POUR LA CORSE: 25 RUE MEDITERRANNEE 20179 AJACCIO

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX
TOTAL	+ 30 F DE PO	RT	
NOM:	PRENO	M:)	

NOM: ADRESSE :

MANDAT-LETTRE

CARTE BLEUE

REGLEMENT:

CHEQUE

1299F

CP:

VILLE:

N° CARTE BLEUE:

TEL:

DATE D'EXPIRATION:

SIGNATURE:

OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES PRIX REVISABLE SANS PREAVIS

Inga Bunga! C'est le cri de détresse qu'Ophélia lance à son bien-aimé Chuck Rock.
Elle vient en effet d'être enlevée par ce bon à rien de Gary Gritter. Chuck, que vous dirigez, doit traverser cinq niveaux de difficulté croissante pour Il libérer. Chuck it; baby!

Chaque niveau est infesté de dinosaures et autres bestioles préhistoriques. Certaines d'entre elles ne sont pas fréquentables et, au moindre contact, elles vous feront perdre un peu d'énergie vitale. D'autres, en revanche, vous aideront dans votre tâche. Par exemple, le crocodile et la grenouille vous permettront d'atteindre des plates-formes qui, en temps normal, sont hors de portée. Les diplodocus et les baleines seront d'une aide précieuse si vous souhaitez vous déplacer dans l'eau sans vous mouiller... Mis à part ces quelques "amis", Chuck devra se méfier de toutes les bestioles qu'il rencontre, et les éliminer, lorsque c'est possible. Il y a, pour cela, deux façons de procéder. La première consiste à soulever de lourdes pierres et à les balancer à travers leur tronche (si vous atteignez votre cible, un cri de douleur se fait entendre). Quant à la seconde, il s'agit de donner de grands coups de ventre dans lesdites bébêtes. Bidonnant! Cette version de Chuck Rock sur Super Nintendo est en tout point identique à celle de la Megadrive (C+ 11, 96%). Seuls les graphismes et les bruitages ont été améliorés, les tableaux et sousniveaux restant les mêmes. Un petit regret, toutefois: il n'y a pas de Continue... Mais enfin, tant qu'on aime (Ophélia), on ne compte pas (le nombre de parties que l'on va faire).



La baleinobalade reprend un peu la technique du dino-stop. Pour ce faire, montez sur ce mammifère marin, et à vous le grand large!

AVIS

oui!



En voltà un jeu qu'il est beaul Moi qui adore les jeux de platesformes, je suis comblé. Chuck Rock présente tous les aspects d'un grand jeu: musiques différentes sur chaque niveau et, qui plus est, vraiment réussies, bruitages excellents, niveaux longs et variés et, enfin, une difficulté bien dosée. Blen qu'il n'y ait que 5 niveaux (mais 19 zones!) on prend un plaisir certain à jouer

— et à rejouer — à Chuck Rock. Le (gros) sprite de Chuck est vraiment bien animé et ses mimiques sont, selon les situations, éminemment drolatiques: yeux gonflés, langue tirée, cheveux dressés sur la tête, le bide en avant pour donner des coups... Avec Chuck Rock, les amateurs du genre seront raviel.

LA CHETRON SAUVAGE, LE RETOUR!

Il est impossible de passer à côté des attitudes délirantes de notre héros, Chuck Rock, le "beauf" des âges farouches. Gras du bide, calvitle, jambes poilues... j'en passe et des pires! Revue de détail...





Les yeux exorbités et la langue qui pend: Chuck s'est fait toucher par un ennemi, à moins qu'il n'ait marché sur un silex...





Ne laissez pas Chuck Immobile trop longtemps, car il se met aussitôt à se gratter les c... ôtes.





Notre courageux héros, véritable Bayard (1515) de l'époque des dinosaures, sent son sang se glacer face [à dire le plus vite possible!] au terrible "deux-dents" des cavernes.





Une fois remis de ses émotions, Chuck se décide finalement à contre-attaquer, et assène à ■ bête un fabuleux coup de ventre.

DES BOSS... ET DES BLEUS!

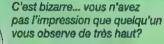
A III fin de la série de niveaux qui constituent un monde, vous attendent bien sagement les doublures des dinosaures du film... comment il s'appelle, déjà? Ah! oui, "Jurassic Park"!





Un ancêtre de Jacques Mayol en pleine séance d'entraînement. N'hésitez pas à le déconcentrer en lui donnant quelques coups de pied dans le nez.



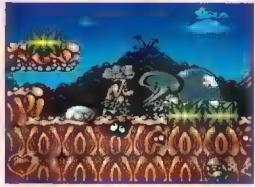








Le dino-stop est une technique ancestrale qui consiste à grimper sur le dos d'un dinosaure au moment où celui-ci traverse une rivière. Suivez le guide.





Premier boss: un tricératops. Très affaibli par son rôle éprouvant dans le demier Spielberg (les sparadraps en témoignent), il succombera à quelques coups de pierre sur la tête.





Rahan les appelle "dents-de-sabre", Chuck "deux-dents", et moi "tony-gen-cil". Quel que soit le nom que ce boss peut porter, c'est avec des coups d'estomac qu'on en vient à bout.

AVIS

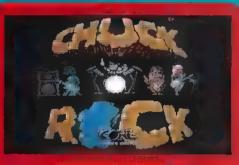
oui, mais...



L'adaptation de ce hit de la MD mérite le détour. Les niveaux sont immenses, les graphismes très colorés et très fouillés, les musiques sympa et l'ambiance générale très bon enfant. De plus, apprenez que le jeu n'est pas aussi facile qu'il en a l'air. Pour preuve, allez demander à Niico ce qu'il a pensé du troisième boss! Heureusement que je suis arrivé à temps (les chevilles se portent bien,

mercil). Car un problème se pose: pour pallier cette difficulté, les programmeurs n'ont pas eu le bonne idée de nous octroyer des Continue, et, à la longue, ça devient lassant de recommencer toujours les mêmes niveaux. On s'amuse au début, c'est vrai, mais vous serez nombreux à vous ennuyer ferme au bout de la cinquième reprise. Essayez donc de vous le faire prêter!

SUPER NINTENDO REVIEW



EDITEUR: SONY
DISTRIBUTEUR: SONY
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTROLE: BON

DIFFICULTE: ASSEZ DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE: 1

CONTINUE: -

PRESENTATION

55%

Elle est vraiment nulle! Une bande-titre et c'est tout! Non, vraiment, c'est trop léger.

GRAPHISMES

87%

Très beaux et très colorés.

ANIMATION

85%

Pas un raientissement, une fluidité exemplaire.

MUSIQUE

87%

Une par niveau, donc cinq. Pour une fois, c'est décidé, je monte le volume de ma télé!

BRUITAGES

90%

Cris de rage ou de douleur des bestioles qui se font assommer... on se croirait revenu à l'âge de pierre.

DUREE DE VIE

88%

Une difficulté bien dosée fait que l'on progresse lentement, mais sûrement!

JOUABILITE

90%

Le maniement est excellent, et la prise en main immédiate. Il n'y a pas de temps à perdre!

INTERET

89%

Un jeu drôle, pas stressant, qui plaira à tout le monde, c'est certain!

MEGADRIVE REVIEW

Transment (mode 2 joueurs) This deutgetite, or patitis personnages (dee muomes, uno), somoies magiorens. Transment de magio avec des laptns.

Transment de magio avec des laptns.

Transment de magio avec des laptns.

Transment de magio avec des laptns.

Transment de magio avec des laptns.

Transment de magio avec des laptns.

Transment de magio avec des laptns.

Transment de magio avec des laptns.

Transment de magio avec des laptns.

Transment de magio avec de magio avec la


AVIS

oui!



se ressemblent, cette cartouche de Psygnosis apporte un petit vent de nouveauté. Autre point fort: rapidité l'action. Dans Wiz'n'Liz, la vélocité atteint celle de Sonic lorsque celui-ci se met en boule. Et pourtant, l'action reste entièrement contrôlable. Sonic a de quoi se faire du soucil Les décors ne sont

Le principal atout de Wiz'n'Liz, c'est son originalité. Au milieu de

tous ces jeux plates-formes qui

pas très variés. En revanche, la bande sonore colle vraiment bien à l'action du jeu et les musiques sont à mesure du rythme effréné la partie. On retrouve dans cette cartouche tout savoir-faire d'un éditeur présent depuis bien longtemps dans l'univers des jeux vidéo. Un très bon soft

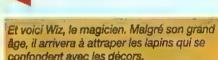


BONUS A GOGO

Voici les tableaux-bonus. Ils sont identiques aux tableaux du jeu, sauf qu'ils sont en noir et blanc. Vous devrez là aussi récupérer des lapins, également en noir et blanc. Ils vous rapporterent chacun 2000 points. Dément, non? Allez-y, la chasse aux "lapinous chéris" est ouverte (c'est ainsi que Pascoualita Chouchou nous sumomme: pas si terrible que ça, la mangeuse d'hommes!).



Liz, la magicienne. Devant le portail de "Deadland", elle attend ses lapinous chéris.





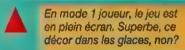
SEUL, C'EST BIEN... À DEUX, C'EST MIEUX!

Le mode 2 joueurs est réellement intéressant, d'autant qu'on peut y jouer simultanément: carrément génial. La victoire sera à celui qui attrapera tous les lapins en premier et qui aura trouvé la sortie. Pour Wiz, les lapins sont marron, et, pour Liz, ils sont gris.



Vous voici dans Desertland. Remarquez que si les dècors sont un peu tassés, l'ensemble reste très lisible! Finissez tous les tableaux en mode 2 joueurs et Mysteryland s'ouvrira à vous.







C'est ici que vous récupérez vos fruits une fois le niveau fini. Emportez-les iusqu'à la marmite et mélangez-les.

Le mot à former par Liz est "BLEWITT". Un petit clin d'œil à l'attention de Mark Blewitt (il bosse chez Psygnosis en Angleterre). On verra aussi des lemmings qui se baladent avec les lapins!



AVIS

oui, mais...



Abracadabra, Wiz'n'Liz apparaîtra. Et hop! Il est là, devant moi. Et, tout de suite, ca va vite, trop vite. Ce jeu est vraiment très rapide, autant que Sonic. D'accord, le sprite est un peu petit, mais cela ne gâche pas le plaisir. A deux, c'est trépidant, stressant, délirant... Les graphismes sont beaux, ca scrolle bien, et les boss sont énormes (ah! ça oui, ils prennent la moitié de l'écran)! Malheureusement, les situations de jeu ne sont pas suffi-

samment renouvelées et il faut bien avouer que cela réduit notablement la durée de vie, jusqu'à provoquer l'ennui... Wiz'n'Liz manque de ce petit quelque chose qui aurait pu en faire un méga-hit. Dommage!

BOSS GÉANTS

Les boss de fin de niveau sont immenses! Et, ce qui ne gâche rien, ils sont très beaux. Pour les vaincre. utilisez vos sorts magigues.



se au s





MEGADRIVE REVIEW



EDITEUR: PSYGNOSIS DISTRIBUTEUR: SONY DISPONIBILITE: NOVEMBRE PRIX: D

PLATES-FORMES **2 JOUEURS CONTROLE: BON** DIFFICULTE: MOYENNE **NIVEAU DE DIFFICULTE: 4** CONTINUE: PASSWORD

PRESENTATION

86%

Une musique sympathique et des démos du jeu. L'ensemble est satisfaisant.

GRAPHISMES

Les sprites sont minuscules (sauf les boss) mais c'est ce qu'il faut pour ce type de jeu. Les décars manquent un peu de variété.

ANIMATION

Ce jeu est **a** soft le plus rapide sur MD. Les personnages sont parfaitement contrôlables.

MUSIQUE

Entraînantes, elles sont peu variées mais collent vraiment bien à l'action.

BRUITAGES

lls sont assez marrants et pas trop bruyants.

89%

Grâce au mode 2 joueurs de cette cartouche, on peut s'amuser longtemps.

JOUABILITE

La maniabilité des personnages est impeccable, même au plus fort de l'action. Ca "speede" bien.

Un jeu non violent, drôle, rapide et doté d'une bonne dose d'originalité: vous passerez de bons moments, surtout à deux.

I y a certainement aux Etats-Unis des personnes qui rêvent de tranquillité, de repos et de calme! En France aussi, me direz-vous. Seulement, voilà: il n'y a qu'en Amérique qu'on peut avoir unit fripouille comme Denis pour voisin!

Les aventures de Denis sont tirées d'une ancienne bande dessinée, et, aujourd'hui, ce héros-vaurien débarque sur notre console favorite. Cette petite vermine de quatre ans en fait voir de toutes les couleurs aux gens du quartier. Surtout à Mr. Wilson, son malheureux voisin! Le premier des six niveaux que comporte ce jeu se déroule d'ailleurs chez ce cher Mr. Wilson. Pour en terminer avec ce niveau, comme avec tous les autres, il vous faudra récupérer quatre grosses pièces d'argent. Votre tâche ne sera pas aisée, car des animaux et des objets hétéroclites vous mettront des bâtons dans les roues. Citons, entre autres, des chats, des souris (chauves ou non), des oiseaux, des lapins, des poissons, des grenouilles, un avion téléguidé, des boules de bowling il des boules de feu. Surtout, ne traînez pas en route, car le temps est (très) limité! Un terrible boss vous attendra à la fin de chaque niveau. Denis dispose, pour en venir à bout, de trois armes: un pistolet à colle, un lancepierre une sarbacane (de loin la plus puissante).





Premier boss du jeu: avec sa tête à la Tex Avery, cette fille sur une balançoire n'est pas des plus calmes. Rotations, zooms, tout y est!

AVIS

oui



spécialiste des jeux de platesformes hauts en couleur et à l'animation béton. On ne peut s'empêcher de comparer Denis la Malice avec le deuxième volet de la famille Addam's. Les décors sont aussi beaux. Le personnage que vous déplacez ressemble beaucoup à Pugsley. D'ailleurs, tout comme avec ce dernier, il vous faudra quelque temps pour en

maîtriser parfaitement le manie-

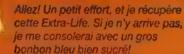
Incontestablement, Ocean est LE

iment. Une fois ce petit détail règlé, vous apprécierez grandement les mésaventures de Denis au fil des niveaux (la chaufferie est une petite merveille à elle seule!). L'animation est très bonne et ne subit jamais de raientissement, et les musiques donnent une pêche d'enfer à l'ensemble! Denis la Malice plaira à tous ceux qui ont aimé Addam's Family I et II, et aux purs et durs des jeux de plates-formes (comme moil).

POUR SE METTRE EN FORME

rilen de tel qu'un petit niveau très simple pour se mettre en condition avant d'attaquer des niveaux beaucoup plus longs et plus difficiles! Au fait, c'est dans la maison que l'on récupère la sarbacane et le lance-pierre...







Parents, ne laissez pas vos enfants jouer dans la cuisine! La cuisinière peut: provoquer de graves brûlures, et les tasses en porcelaine sont fragiles. Vaisselle cassée, c'est la fessée!





Pas content du tout, Mr. Wilson! Tant que vous ne lui aurez pas retrouvé ses quatre pièces d'argent, il ne vous laissera pas passer et vous ramènera par la peau des fesses au premier étage de la maison!



Trois petits tours in puis s'en va! Personne ne résiste au turbulent Denis et à sa sarbacane de compétition!



IN THE HEAT OF THE BOILER ("DANS LA CHALEUR DE LA CHAUFFERIE")

Certainement l'un des plus beaux levels de Denis la malice: la chaufferie. L'effet de transparence donne l'impression de se promener dans des bains turcs. Un régal pour les yeux!



Chaude, l'ambiance, chaude! Evitez les gouttes d'eau bouillante qui perlent des tuyaux percès, mais aussi les personnages de feu qui sortent directement du chauffeau!



Bien utiles pour atteindre des sommets hors de portée, ces gros morceaux de charbon qui traînent par-ci, par-là. Il vous suffit ensuite de les pousser à l'endroit voulu. Couragel





Les caves humides et poussiéreuses sont de véritables palaces pour ces sales bestioles que sont les cafards! Hop! un coup de lance-pierre et "Tshaw" l'animal!

AVIS

oui, mais...



Première difficulté dans le jeu: le parc. Composé de trois niveaux de plus en plus complexes, il vous faudra y éviter les grenouilles, les lièvres, les oiseaux... Pas toujours évident! Au fait, z'avez vu le dégradé de couleurs du ciel? C'est pas beau ça, hein?



SAM

Ocean, c'est le roi de licence de films... Denis la Malice est sorti sur nos écrans le 18 août. Il voici, trois mois plus tard, le jeu de plates-formes du même nom, une cartouche qui devrait plaire aux passionnés du genre. Moi, personnellement, je n'accroche pas trop. Pourquoi? Parce que Mister Nutz (d'Ocean également) sort presque en même temps et qu'il est, à mon avis, beaucoup mieux. Denis me rappelle beaucoup, beaucoup

trop, Addam's Family deuxième du nom, que j'avais bien apprécié. Le jeu est très vaste, les musiques entraînantes, mais les graphismes ne sont pas du meilleur cru. Les animations de Denis sont identiques à celles de Pugsley dans Addam's II. En somme, ce jeu, difficile à souhait, ne vous intéressera que si vous êtes un inconditionnel des jeux de plates-formes

REVIEW



EDITEUR: OCEAN DISTRIBUTEUR: OCEAN DISPONIBILITE: OUI PRIX: II

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTROLE: MOYEN

DIFFICULTE: DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE: 2:

CONTINUE: 3

PRESENTATION

80%

L'intro est super sympa (on entend Denis hurler).

GRAPHISMES

90%

Ça, c'est des graphismesi Des dégradés de couleurs partout avec, toujours, ce souci du détail propre à Ocean.

ANIMATION

90%

Pas de raientissements. Quand Denis ne bouge pas, il sort de sa poche un chewing-gum et le porte à la bouche. Marranti

MUSIQUE

85%

Elle est entraînante à souhait.

BRUITAGES

80%

ils sont de qualité moyenne par rapport au reste.

DUREE DE VIE

86%

Pas facile d'en venir à bout! Allez, j'y retourne, sacrebleu!

JOUABILITE

85%

Quand on a pigé comment diriger son personnage, y'a plus de problèmes, patroni

INTERET

84%

Moi, j'achète! S'il n'est pas original (c'est un jeu de plates-formes), Denis la Malice est un régal pour les yeux et les neurones!

Lucky Luke, Calamity Jane, Climt Eastwood... Autant de cow-boys célèbres qui n'ont toujours pas fait l'objet d'un développement de jeu sur consoles. Heureusement, Sunset Riders est lii pour nous consoler, ce qu'il fait plutôt bien!

Quatre justiciers, chasseurs de primes, parcourent l'Ouest américain à la recherche de vilains-pas-beaux. Dès le début du jeu, je me suis demandé si je ne les avais pas déjà vus quelque part, les loustics... Ils m'ont fait penser à des gens que je connais, des gens qui ont des tripes, des gens qui, au péril de leur vie [ben voyons, NDLR], n'hésitent pas à écrire ce qu'ils croient juste, sauvant l'honneur du monde des jeux vidéo. En oui! même combat (mortel) que le nôtre et celui de ces justiciers: faire le tri entre les bons et les mauvais. A la différence que nous, à la rédac', on n'a pas à se farcir des kilomètres dans le désert ou des villes mal famées, des camps indiens, etc. pour que Justice règne. S'ils veulent remplir leurs obligations morales (et leurs poches par la même occasion), nos quatre compères doivent se livrer à des combats impitoyables, dans des conditions extrêmes, pendus à une corde au-dessus d'un gouffre ou d'un brasier, juchés sur le toit d'un train... Sans parler des ennemis qui surdissent de partout, des missions qui changent oresque constamment, du nombre de vies limité (dans l'Ouest, on ne meurt pas que deux fois), ni des obstacles en tout genre. Ca se passe presque comme ça, à Consoles+...





Comment resister aux lamnes d'une jolle femme? C'est sans hésiter que vous partez affronter les quatre zigotos.

AVIS

oui!



SWITCH

Je ne sais pas pourquoi, mais depuis que j'ai joué à Sunset Riders, je me sens devenu un autre homme (sous ma peau fine et hâlée, roulent des muscles d'acier). J'adore ce jeu. On reconnaît bien le style de Konami, surtout dans les bruitages et dans les musiques, excellents. Si les graphismes ne sont pas extraordinaires, ils restent très proches de ceux de la version arcade. L'animation est quasi parfaite (je n'ai guère remarqué qu'un

léger ralentissement!). Quant à l'intérêt du jeu, il est renouvelé à chaque niveau. En plus, on peut jouer à deux, et moi, ça « toujours été mon truc. Alors que demander de plus? Tout y est, et c'est génial!



Les voicil El Greco, Chief Scalpem, Paco Loco et Sir Rose. Si vous parvenez à tous les battre, vous serez riche (et vous aurez terminé le jeu)!



EL GRECO

Il est équipé d'un fouet et d'un bouclier. Laissez-le monter et donner un coup de fouet: il baissera sa garde.



AVIS

oui!



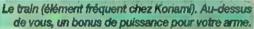
SAM

Sunset Riders
est un beatthem-all qui se
déroule au Far
West. Original!
Bien entendu,
vous dirigez un
cow-boy cholsi
parmi quatre.
Cette version
est nettement
meilleure que la
version Mega-

drive, sortie il y a six mols. Les graphismes ne sont pas d'une grande
finesse, mais ils correspondent
bien à ce type de jeu. Armé de vos
revolvers ou d'un fusil, vous devrez
féliminer tous les méchants. Le
mode 2 joueurs est un atout qui
rend le jeu encore plus intéressant.
De plus, la difficulté est bien
dosée. Une grande cartouche...



On peut jouer à deux. Cool, non? Vers le milieu du premier niveau, faites attention aux troupeaux de bêtes à cornes.







LA MISSION

Après que vous aurez abattu un gangster devant un saloon, une belle jeune fille vous suppliera réduire en bouillie les quatre plus redoutables hors-la-loi du pays. Galant (ou bonne polre), vous acceptez.

CHIEF SCALPEM

Hughi Attention, je vous préviens, c'est pas évident du tout. Vollà, alors euh... ah ouil c'est ça: il faut attendre que le grand chef se perche sur un des rochers, lui tirer dessus (évidemment), puis, tout de suite après, se décaler à droite ou à gauche en glissade (c'est très dur...).



PACO LOCO

Ce gros lâche se planque et l'autre zigoto, dans l'arbre, vous envoie, en alternance, des bombes de gauche à droite. Prenez le rythme, placez-vous comme ici puis sautez et tirez en même temps. Il ne fera pas long feu, ce vieux Paco. Pour Sir Richard Rose, je vous laisse la surorise. Good luckt



SUPER NINTENDO REVIEW



EDITEUR: KONAMI DISTRIBUTEUR: -DISPONIBILITE: NOVEMBRE PRIX: I

BEAT-THEM-ALL
2 JOUEURS
CONTROLE: TRES BON
DIFFICULTE: DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: 3 à 5

PRESENTATION

85%

Belle. Une présentation des quatre comparses mais rien sur le scénarie.

GRAPHISMES

84%

Du beau boulot, mais l'ensemble n'est pas assez fin.

ANIMATION

90%

Tout bouge sans saccade ni raientissement, et les sprites envahissent l'écran. La perfection? Presquel

MUSIQUE

924

Elle est vraiment très "country", entraînante, sympa...

BRUITAGES

93%

Réalistes, et parfois amusants, du galop du cheval au râle de l'agonisant. Very good!

DUREE DE VIE

89%

Dur, complexe, comme l'Ouest sauvage: il vous tiendra collé à votre écran pendant des heures...

JOUABILITE

83%

Sans problème, à l'exception de la glissade, un peu difficile à exécuter.

INTERET

90%

Un très bon beat-them-all.

MEGADRIVE

A lors que certains sont en train de se prendre la tête dans les embouteillages de leurs mégalopoles (cf. Sam sur Sim City!), d'autres ont enfin compris ce que voulait dire "fun" et "action"... Vous n'altez pas tarder à être de la fête, les amis!

Un terrible individu, le colonel Red (pour vous faire une idée du personnage, imaginez un mélange de Mr Bison de SFII et de Broken de World Heroes!), vient de s'emparer des quatre gemmes mystiques, source du pouvoir de Golden Silver le Destructeur. Et, bien sûr, comme un malheur n'arrive jamais seul, votre frère aîné, Green, s'est également fait enlever! Armé de votre légendaire pistolet, vous allez devoir parcourir sept mondes principaux où les ennemis vous attaqueront sans répit! Vous pourrez modifier le tir de votre arme en ramassant quatre types de capsule différents (voir encadré) et surtout avoir recours à des techniques de combat rapproché bien utiles pour venir à bout des boss! Tiens, en parlant de boss, voici un jeu qui n'en manque pas. En fait, vous aurez droit à près de trois de ces affreux dans chaque niveau. Leur originalité n'a d'égale que les prouesses techniques dont ils sont victimes (zooms, rotations à tout val). Mais ce n'est pas tout, le jeu ne consiste pas seulement à tirer sur des ennemis récalcitrants, vous aurez la possibilité de participer à un étonnant jeu de l'oie et à une partie shoot-them-up sommaire mais sympa. Bien que cette variété ne fasse pas tout l'intérêt du soft, elle v contribue énormément.



Les amateurs d'action pure vont être servis. Ça tire et ça explose dans tous les coins, mais dans le genre stressant, on a rarement fait mieux depuis Tetris!

AVIS

oui



Mais faltes quelque chose! Arrêtez ce type! Même dans les jeux où l'on est censé combattre côte à côte, il faut qu'il trouve moyer de m'éjecter de toute part! Je viens l'aider à exterminer ses monstres et hop! il me balance par-dessus son épaule sous prétexte qu'il essayait de tirer. J'suis pas dupe, mais le billard me console un peu! Tout ça pour direque si vous voulez vous éclater

comme vous l'avez rarement fait sur un jeu MD, n'hésitez pas à endosser la peau de ces deux frères de guerre qui vous feront vivre des moments explosifs! De plus, sachez que même en solitaire vous y trouverez votre compte. Pas une minute pour souffler une action incroyablement soutenue, et des boss d'une variété m d'une réalisation étonnantes. Un jeu très sympathique, à intégrer absolument à votre fudothèquel

DISSECTION D'UN BOSS

Comme je n'arrête pas de le répéter, l'animation des boss a été particulièrement soignée. Ainsi, vous pourrez voir d'énormes sprites se déplacer avec une rare fluidité et des effets techniques sans précédent sur MD. Mais plutôt que d'admirer la manière dont ils sont faits, essayez donc d'en venir à bout, pour voir!



Voici la première transformation de ce boss. Vous n'aurez qu'à aller vous placer au-dessus de sa petite bouille et à tirer jüsqu'à ce que mort s'ensuive. Une dernière chose: baissez-vous quand il envoie ses bras!



A

Deuxième transformation: là, ça devient plus coton. Il faudra vous placer au-dessus (sur une des parois, bien entendu!) et employer des munitions à tête chercheuse.



Ultime transformation: ici, vous vous débrouillez tout seul, et sachez que si vous vous faites descendre, vous devrez tout reprendre du début, ce qui vous donnera droit à de nouvelles transformations.

ET L'OIE SE

Mais que cache donc ce titre étrange? Un jeu de l'ole un shoot-them-up, tout simplement! En effet, le cinquième et le sixième niveaux vont vous permettre de vous retrouver au cœur de ces deux jeux. Comme quoi, on ne fait pas que cogner, comme certains pourraient croire, on a aussi droit à un peu de variété!





A vrai dire, cette partie de jeu de l'oie regroupe un bon nombre de combats, mais ceux-ci nous changent des précédents!





Le mode 2 joueurs vous promet des parties endiablées. Mais il y en aura toujours un des deux pour embêter l'autre... N'est-ce pas?

MIT A TIRER!



En mode 1 joueur vous êtes aux commandes du vaisseau et vous tirez. Il vous êtes à deux, l'un dirige le vaisseau et l'autre s'occupe du canon multidirectionnel. Accroche-toi pour essayer de me balancer, Marc!





La bataille finale vous permet d'affronter tous les affreux de l'histoire et le Golden Silver remis, en route grâce aux gemmes mystiques!

LES CAPSULES D'ARMEMENT

En cours de route, vous allez trouver des petites pastilles qui correspondent soit à de la vie supplémentaire, soit à de nouvelles armes. Vous pouvez transporter deux de ces pastilles dans votre arme, mais vous bénéficiez en fait de trois tirs: les deux tirs pris indépendamment (un tir à tête chercheuse ou un explosif, par exemple) ou les deux tirs combinés (ce qui donnera, par exemple, un explosif à tête chercheuse).



Il n'existe que 4 pastilles d'armement mais si on les combine, on obtient factorielle 4 sur factorielle 2 combinaisons, soit 12 tirs différents! Ça vous en bouche un coin, hein!



MEGADRIVE



EDITEUR: TREASURÍ DISTRIBUTEUR: SEGA **DISPONIBILITE: OUI** PRIX: D

ACTION **2 JOUEURS CONTROLE: BON** DIFFICULTE: MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE: 3. CONTINUE: INFINI

PRESENTATION

🖿 notice est sans faille, 🖿 démo regorge d'éléments explicatifs et l'écran-titre a été peaufiné.

GRAPHISMES

Les couleurs sont nombreuses (étonnanti). Les décors sont variés et très travaillés.

ANIMATION

Zooms, rotations, parallaxes, fluidité, souplesse, sprites de bonne facture. La MD fait très forti

MUSIQUE

On l'entend bien peu car elle est couverte par le bruit des explosions, mais elle est bonne.

BRUITAGES

De bonne qualité. Le bruit des explosions est bien rendu. Heureusement d'ailleurs!

DUREE DE VIE

Le jeu est difficile et assez long. A deux, ça devient déliranti

JOUABILITE

C'est agréable, mais il faut un temps d'adaptation pour pouvoir s'accracher.

Un jeu d'action comme on aimerait en voir plus souvent sur MD. C'est soutenu, bien concu, lélirant et... on ne peut plus s'en passer!

SUPER NES REVIEW

ungeon Master, le vrai de vrai, est arrivé sur SNES. C'est un événement que ne ratera aucun passionné de jeux de rôles, d'autant que cette version reste très fidèle à l'originale. Tous les mordus connaissent Dungeon Master, LE jeu de rôles qui ∎ inauguré l'action en temps réel (et bien d'autres choses, d'ailleurs). Le thème est original: votre maître magicien, Lord Librasulus, a été dépassé par une de ses expériences. Son donion est désormais investi par les forces du Mai, avec à leur tête le terrifiant Lord Chaos. Avant de disparaître, votre maître a réussi à vous contacter pour que vous tentiez de résoudre le problème. En ce qui concerne scénario, cette version est la copie conforme des différentes déclinaisons micro. Vous retrouverez le "Hall des héros" avec ses 24 champions: Hissa l'homme-lézard, le sombre Gothmog, Halk le barbare, Zed, Wuuf et les autres. A vous d'en choisir 4 pour former votre équipe. Vous parcourrez 13 niveaux labyrinthiques pour enfin combattre Lord Chaos et lui redonner son apparence première (surprise!). Les monstres sont tous très agressifs, et certains font preuve d'une intelligence qui les rend plus dangereux encore, contournant un obstacle pour vous attaquer parderrière ou ouvrant une porte derrière laquelle votre équipe s'est barricadée! Les pièges autres difficultés ne sont pas mal non plus: trappes à refermer, portes ou grilles à ouvrir selon des moyens plus ou moins évidents (clé à obtenir, levier à abaisser, plaques à déclencher, combinaison à trouver, etc.). En plus de tout cela, il vous faudra aussi veiller à la santé de vos hommes (nourriture, boisson), les équiper, les éclairer et les guider sur le chemin de la connaissance (combat à l'arme blanche ou à l'arme de jet, magie). Une pile de sauvegarde conserve l'état d'une partie en cours.



PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Le choix des 4 personnages est capital, car il détermine vraiment vos chances de succès. Créez un groupe équilibre, si possible avec des personnages pratiquant tous la magie.



C'est dans cette grande salle aux recoins multiples que vous pourrez convoquer l'esprit de ceux qui mèneront votre quête. Aidez-vous du tableau récapitulatif de la notice pour les choisir.



Résurrection ou réincarnation: la première ramène le héros à son état antérieur, avec ses pouvoirs et ses objets. La seconde lui fait tout perdre, au profit d'une amélioration des caractéristiques.



AVIS

oui!



Argh, Dungeon Master est enfin arrivé sur la 16 bits de Nintendo. Et c'est vraiment LE Dungeon Master que les joueurs micro connaissent bien, avec sa progression de difficulté parfaite, sa gestion exceptionnelle, ses énigmes mûrement calculées, sa magie originale, ses pièges diaboliques, etc. Après des heures de jeu, on tombe encore à la renverse devant la diversité des possibilités: on peut lancer tous les

objets à la figure des monstres, les faire tomber dans les trappes, les écraser sous les grilles, et même jouer à pile ou face avec une plèce de monnale! Pilen à voir avec les pauvres ersaiz japonais. Si vous aimez les jeux de rôles et que vous possédez une SNES (ou une SNIN avec adapatateur), achetez sans plus tarder cette cartouche, c'est un ordre.

QUELQUES MONSTRES

Les créatures de Dungeon Master sont variées, tant par l'apparence que par le style d'attaque (certaines utilisent la magie) ou le degré d'intelligence.



La momie est le premier monstre que vous rencontrerez. Avec de bons guerriers, elle n'est pas trop difficile à combattre et fuira même parfois sous les coups.



arbre
libère
des spores
malsaines
pour votre
santé. Son
bois est dur et
nécessitera de
nombreux
coups d'épée
ou de sabre.



géants bleus attaquent souvent en bande, Méfiez-vous de leurs coups de gourdin qui font pas mal de dégâts.

AVIS oui, mais...

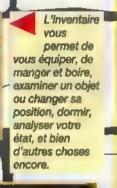




JIMMY H.

Malheur! Spirit nous pique encore une crise. Il va falloir attendre qu'il termine une nouvelle fois 📓 jeu ou débrancher courant. A moins gu'un petit coup sur le tête ("Wieklen, ta hache

s'il te plaît..."). Sans blague, Dungeon Master reste vraiment, en dépit de son âge, l'un des meilleurs jeux de rôles de tous les temps. La gestion joypad a été mûrement pensée pour tenter d'offrir la même aisance qu'avec une souris, et le résultat, s'il n'est pas parfait, est plutôt convaincant. En revanche, il est bien regrettable que les graphismes restent quasiment conformes à l'original, au lieu d'exploiter pleinement les capacités de console. L'animation non plus n'est pas des meilleures, la console paraissant quelquefois ramer un peu. Mais le plaisir de jeu demeure, et il est immense.





Certaines créatures, une fois mortes, peuvent être consommées sans danger.

DES ÉNIGMES SUBTILES

Voici un exemple simple des difficultés que vous rencontrerez dans Dungeon Master...



Il faut alors trouver un autre accès. Ce demier est protégé par une porte qui ne possède aucun système d'ouverture. Mais un bon coup d'épée en viendra à bout. Le coffre et tous les trésors qu'il contient semblent vous tendre les bras. Malheureusement, le rideau magique empêche tout passage.





PRESENTATION

75%

Un simple texte décrit l'histoire. En revanche, la notice en anglais est excellente.

GRAPHISMES

78%

La 3D est bien rendue et parfaitement lisible, mais on est loin des 256 couleurs de la SNIN.

ANIMATION

55%

Le scrolling dans les couloirs est assez saccadé et jamais très rapide. L'animation des monstres se limite à 2 positions principales.

MUSIQUE

80%

Quelques intermèdes musicaux assez variés.

BRUITAGES

85%

Tous les "événements" importants sont sonorisés: ouverture des portes, choc des armes, etc.

DUREE DE VIE

88%

Il faut au moins compter 60 heures pour terminer le jeu, et plus si vous êtes novice.

JOUABILITE

80%

De louables efforts ont été faits pour suppléer à l'absence de la souris.

INTERET

90%

Cette conversion ne profite que très peu des capacités de la SNES, mais cela reste... génial!

MEGADRIVE REVIEW

a mascotte de Sega frappe encore très fort. Sonic Spinball reprend meilleur de Sonic dans une série de flippers tous plus délirants les uns que les autres. Carrément flippant! Les temps sont durs pour le petit hérisson bleu. Au creux de la vague, déprimé, il ne sait plus quoi inventer pour réaliser un glorieux come-back, Dans son demier jeu, Sonic Spinball, il n'a pas hésité à vendre son corps! Malmenée, ballottée en tout sens, la mascotte de Sega joue les boules de flipper. Les boules, il y a de quoi les avoir, petit Sonic. Dire qu'un temps tu fus l'idole des jeunes et que te voilà maintenant martyrisé à grands coups de flip par ceux qui furent tes plus fervents admirateurs. Quel destin tragique! Allez, trêve de plaisanteries. Sonic n'est pas au bout du rouleau: au contraire, dans Sonic Spinball, c'est lui qui mène la danse! Le hérisson le plus speedé du monde compte sur votre aide pour venir à bout de l'ignoble Robotnik (toujours lui!). Ce demier a concocté des machines infernales en forme de flippers qui transforment les animaux en horribles créatures. Bumpers, couloirs "supersoniques", monstres, cibles diverses et boss de fin de niveau, Sonic Spinball propose une panoplie de flippers qui reprennent plusieurs éléments du jeu de plateau Sonic. Un mélange étonnant comme seules les consoles peuvent en proposer. Les boutons du joypad permettent d'actionner les flips (droit ou gauche, bouton C pour les deux) tandis que le pavé directionnel modifie légèrement la trajectoire de Sonic. Cette dernière option compense largement l'impossibilité de cogner le flipper (et donc de le faire tilter). Flipper avant tout, Sonic Spinball demeure pourtant, avec



LES BOSS

Bien que Sonic Spinball soit un flipper, cela ne l'empêche pas d'avoir des boss de fin de niveau, tous à l'effigie de Robotnik, évidemment. Voici l'une de ses incamations.

Des têtes de Robotnik font trempette dans une cuve de lave en fusion. Pour les atteindre, il faut passer sur les côtés.





Voilà ce qui arrive quand on laisse tomber Sonic...

LES TABLEAUX BONUS

AVIS



Oui, j'avoue tout: Sonic Spinball est franchement cool! A vrai dire, je n'y croyais pas beaucoup au départ. Les flippers sur console m'ont toujours fait flipper, je préfère nettement les vrais sur lesquels on peut s'acharner comme des dingues. Bref, le principe lui-même ne m'enchantait guère. Comme quoi, tout le monde peut se tromper. Sonic Spinball est jouable et bourré de petites options sympa

qui donnent au flipper une nouvelle dimension. Le contrôle partiel de Sonic est une idée géniale car cela permet de donner des effets à la boule (Sonic). Enfin les différents flippers, qui correspondent à autant de niveaux, sont bien construits. Sur ce coup-là, les concepteurs se sont décarcassés. Avec Sonic Spinball, c'est l'éclate assurée!



Entre chaque flipper, Sonic Spinball propose un mini-flipper en guise de tableau-bonus. Au moins, il est ici possible de

faire tilter le jeu en appuyant sur les trois boutons simul tanément.

dans des capsules au fond de l'écran. Robotnik ra tout son possible pour vous en empêcher.



Voilà comment guérir es maux de tête. In coup de boule dans les gencives, rien de tel pour almer la douleur.



De nouveau, Robotnik a fait captifs les amis de Sonic. Observez les reflets du visage de Sonic sur les côtés. Ses yeux suivent la trajectoire de la boule.



Pour accéder au boss de fin de niveau. Sonic doit récupérer nhisiours. émeraudes. J'ai comme une impression de déjà vu.

La vie est dure, Sonic? C'est à vous d'actionner ces souffleries pour propulser le hérisson vers le haut.





Pour accéder au niveau supérieur . Sonic doit rebondir sur le dos de ces poulets et s'engouffrer dans le tuyau du plafond.

Avec beaucoup d'entraînement, vous parviendrez à faire une "fourchette" (approximative). Mais Sonic a le dos solidel







Ce flip mécanique qui remonte lentement permet d'expédier Sonic vers une nouvelle aire de jeu.



Ce flipper, qui correspond au quatrième niveau du jeu, n'est pas sans rappeler certains passages de Sonic II.

AVIS

oui!



Sonic Spinball est un nouveau ieu avec Sonic. mais aussi un nouveau flipper sur Megadrive. La mascotte de chez Sega nous impressionne comme au premier jour. Le jeu se révèle assez dément et très

original. Sonic propose quelques nouvelles petites animations fort sympathiques. Le sprite de notre hérisson est plus petit, mais n'oubliez pas qu'il joue 🖿 rôle d'une bille de flipper dans cette nouvelle aventure. Les graphismes sont très fins et les tables de flipper très variées. "Zboiiing", "Ting" et autres bruitages sont, bien sûr, au rendez-vous. La cartouche sera disponible fin novembre, ce qui laisse supposer que ce sera pour Sega le hit de Noël. Si vous aimez le flipper, si vous aimez Sonic, foncez sur ce soft original. Mais attention: ne risquez-vous pas de vous en



MEGADRIVE REVIEW



EDITEUR: SEGA DISTRIBUTEUR: SEGA DISPONIBILITE: « PRIX: D

FLIPPER 1-4 JOUEURS CONTROLE: BON **DIFFICULTE: MOYENNE** NIVEAU DE DIFFICULTE: = CONTINUE: =

PRESENTATION

Petite introduction sympa mais bien trop courte pour mettre le joueur dans l'ambiance.

GRAPHISMES

90%

On retrouve la "griffe" de Sonic dans les graphismes, pour notre plus grand plaisir.

<u>ANIMATION</u>

87%

Un peu saccadée mais assez rapide pour assurer à l'action un rythme trépidant.

MUSIQUE

85%

Très dynamiques, les morceaux donnent beaucoup de punch à Sonic Spinball.

BRUITAGES

En parfait accord avec la musique, ils sont caractéristiques des flippers: "zzbooingg", "doong"!

DUREE DE VIE

80%

L'effet de surprise passé, le jeu perd de son intérêt, mais les nombreux flippers garantissent sa durée de vie.

JOUABILITE

Le contrôle de la boule avec les flips est un poil hésitant. Sinon, 🖿 jouabilité est sans faille.

Une variante de Sonic aussi originale que passionnante. Enfin un bon flipper sur Megadrive...

un livre, adapté par Steven Spielberg au cinéma... Puis un jeu, adapté par Ocean sur les consoles Nintendo! Jurassic Park, c'est l'événement de cette fin d'année.

Des gadgets Jurassic Park, vous allez en trouver partout cet hiver: du tee-shirt aux dinosaures cachés dans les œufs de Pâques en passant par les casquettes, les crayons, les cahiers, etc. Côté consoles, voilà bien une licence en or massif pour Ocean, avec des titres qui devraient se vendre comme mes petits pains. Mais Jurassic Park, pour l'éditeur, c'est aussi LE challenge à relever: le jeu se doit d'être à la hauteur du film...

L'histoire débuta l'an demier. Ocean nous avait présenté alors la première mouture de Jurassic Park sur Super Nintendo au CES de Chicago, Rien de bien transcendant, hélas. Les graphismes étaient plutôt médiocres, les phases 3D pas suffisamment travaillées... Deuxième étape, ECTS de Londres: en pénétrant sur le stand Ocean, les visiteurs passaient sous le portail du Park pour aller admirer un nid plein des œufs de ces charmantes bestioles, bercés par une très belle musique. Quant au jeu lui-même, nous n'y avions, encore une fois, trouvé rien de bien fameux... Et, après bien des inquiétudes au sujet de la qualité de la version finale sur SNIN, c'est la surprise! Le jeu a été modifié et, surtout, très nettement amélioré. Pour cette partie d'aventures/action, vous devez accomplir certaines missions dans un ordre bien précis. Bien entendu, vous vous retrouverez assailli par une armada de dinosaures en mode Action. Vous incamez le docteur Allan Grant, et devez essayer de vous échapper du Jurassic Park... Bonne chance!

AVIS

oui!



SAM

Quel étonnement, les amis! Alors que tout le monde doutait de la qualité de cette version SNIN, c'est une réussite! Jurassic Park est un très bon jeu d'aventures. Premier point positif de ce soft, la musique envoûtante, merveilleuse, elle nous plonge immédiatement dans l'ambiance. De même, les graphismes sont fort réussis. Les différentes teintes de vert du sol apportent un plus indéniable aux décors, même si l'on peut parfois

regretter le manque de couleurs. Qu'importe, cela correspond parfaitement aux paysages du parc. Les dinosaures sont gros, très gros, mais ne possèdent pas la souplesse de mouvement qu'ils ont dans le film. Les séquences en 3D sont bien réalisées, même la jouabilité n'est pas excellente. Enfin, il y a tant d'endroits à explorer que la durée de vie est garantie. En somme, Jurassic Park, c'est un film à voir et une cartouche à avoir!



SÉQUENCES 3D

primiserour du ouper rix pe crip resouverairem impriante dans les carrotiones, comme dans jarving) était à l'engine prévue pour ce soft. Il aurait facilité la réalisation des scènes en 3D inalement, pas de chip ici, et le résultat est quand même excellent... Carrément dément loutes les scènes en intérieur se derouleront donc en 3D.



L'écran devient rouge, vous vous faites attaquer par un vilain dino!

Heureusement, vous avez saisi les munitions à côté de vous pour pouvoir l'éliminer. A moins qu'il ne s'agisse que de simples projectiles soporifiques...



L'OI INATEUR DE COMMANDE

Votre mission comporte plusieurs sous-missions: récupérer des cartes d'identité, des batteries, actionner un générateur, etc. Toutes doivent être exécutées dans un ordre précis. Renidez-vous souvent auprès des ordinateurs (ou des bomes), où vous recevrez des indications.



L'ordinateur est là...
Ne perdez pas un instant, car ce genre d'endroit est infesté de dinosaures qui surgissent de n'importe où et à n'importe quel moment, comme dans le film.



DINOS À GOGO

Où que vous soyez dans le parc, vous en rencontrerez partout! Cela va du dilophosaure au vélociraptor en passant par le bracchiosauren, végétarien (vous avez du bol!), ou le tyrannosaure-Rex, plus communément appelé T-Rex.



Le dilophosaure, au regard malin, crache sur ses proies un venin paralysant d'un bleu violacé, juste avant de les dévorer. Nedry, l'informaticien, s'est fait prendre au piège dans le film... Vous arrivera-t-il la même chose?



Le vélociraptor court vite, très vite. Une des scènes les plus angoissantes se passe dans les cuisines... A vous de jouer!

jous voici poursuivi par ine horde de Gallimimus. Dans silm, le professeur Allan Grant uit à toutes ambes avec les



deux petits-enfants du vieux mililardaire Hammond. Ici, faites ce que vous voulez... ou pouvez!

Ouf, vous voici enfin face à l'écran. On vous explique que vous devez activer la génératrice avant de mettre en route le "system". Dommage que les textes soient en anglais!



/15



Jurassic Parki
C'est un
superbe voi
digitalisée qu
vous accueil
au début d
jeu. Chafeu
reux! Malheu
reusement pou
vous, la suit
est bien moin
sympatique

iraptors, etc. Jurassic Park offres graphismes plutôt réussis hais les décors ne sont pas asse anouvelés. Les bruitages son ombreux et de bonne qualité, touomme la musique, qui convier arfaitement à cette ambiance préstorique. Pour moi, ce je l'aventures est une petite mei eille! If y a plein d'armes differentes à collecter, une multitue l'endroits à visiter, j'en "park" es meilleures... Dès que vou énétrez dans un lieu couvert, un uperbe vue en pseudo-3D vou n'met plein les mirettes. Mais nalheureusement, la maniabilit lurant ces phases est un peu doi suse. Quoi qu'il en soit, c'est u on jeu, et je fonce manger uteak de tyrannosaure à l'Hippopoamus d'en face!



Actionnez les engrenages pou aire avancer la passerelle: elle jous permettra de passer de autre côté de la rive...



Juand faut y aller, faut y aller La maniabilité en intérieur l'est peut-être pas excellente nais un peu de courage, que illable! Ah? Ce sont les dinoaures qui vous effraient...?

SUPER NINTENDO REVIEW



EDITEUR: OCEAN
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

AVENTURE/ACTION

1 JOUEUR

CONTROLE: BON

DIFFICULTE: ÉLEVÉE

NIVEAU DE DIFFICULTE: 1

CONTINUE: INFINI

PRESENTATION

89%

Zoom et rotation de la carte de l'île. La titre est très bien réalisé, avec un bel effet de transparence.

GRAPHISMES

89%

lls sont peu colorés, mais très beaux, relativement fins, et les dégradés sont réussis.

ANIMATION

B0%

Elle est presque sans reproches, mais nos amis les dinos auraient eu besoin de plus que ça.

MUSIQUE

94%

La musique de ce soft est envoûtantel Les thèmes correspondent bien à l'action.

BRUITAGES

80%

Des bruitages peu nombreux, mais ce n'est pas trop grave. Les digits sont très sympa!

DUREE DE VIE

90%

Difficile, long, très long, si vous ne craquez pas...

JOUABILITE

80%

Bonne, mais on dénote de petits problèmes dans les phases 3D. Il faut s'y habituer.

INTERET

91%

Le jeu est peut-être un peu difficile, mais il est bien réalisé et le scénario est, tout comme celui du film, truffé de rebondissements.

MEGADRIVE

Homeworld. Les différentes peuplades qui constituaient Homeworld n'étaient malneureusement pas préparées à cet assaut, et elles ont toutes subi de lourdes pertes. Par chance, la tribu Tech, située à l'extrémité de Homeworld, n'a pas été touchée.

Profitant de cette opportunité, cette tribu de levé un mur de défense de protons autour de cité, juste temps pour faire échec à la deuxième attaque des Rahuna, un groupe de guerriers jaloux du contrôle exercé par le CSG. Les Rahuna n'ont qu'un but: prendre contrôle de tous les systèmes galactiques. Face la sauvagerie de ce peuple, une riposte musclée s'impose! Et c'est à vous, Ranger X, robot issu des toutes demières chaînes de montage, que CSG fait appel. Pour faire face aux terribles Rahuna, Ranger dispose de plusieurs armes spéciales. La première, le lanceur de flammes, est conçue pour faire fondre tout métal connu. La mine chercheuse, une fois lancée, va quant à elle faire éclater structure atomique toute matière avec laquelle elle entre en contact. Le faucon chercheur recherche détruit plupart des armes ennemies à l'écran. La charge chercheuse est une charge électrique massive qui se fixe sur l'envahisseur, la forçant à fuir. Le canon de plasma, très puis sant, envoie tout simplement des boules d'énergie là ou vous pointez votre arme. pour compléter votre panoplie, l'arme le plus puissante de votre équipement: le canon à protons. Conçu l'origine pour creuser des tunnels, vous imaginerez sans peine les dégâts qu'il peut infliger à l'adversaire! Au moment même où vous lirez ces lignes, sachez que le tribu Rahuna se déplace en force vers la salle du CSG pour l'assièger il est de votre devoir de contrerle







Ce n'est pas la caverne d'Ali Baba l'om deija: Détruisez le generateur de droite, cela desactivera certains canons laser tres embétants.

AVIS

oui, mais...



CSG! Pas la CSG de Michel Rocard ni le PSG de Michel Denisot, mais le Conseil des systèmes des galaxies! Autant vous prévenir tout de suite, vous allez avoir du pain sur la planche. Le ce jeu ne brille pas par son originalité (un shoot'em up reste un shoot'em up), il vous tapera dans l'œil grāce à ses animations et à ses effets spéciaux (distorsions, zooms, cou-

leurs...). Côté difficulté, il y a un hicl li est très — voire trop — dur d'avancer dans les niveaux de Ranger X. Cette difficulté réjouira les bêtes de shoot'em up, mais lassera certainement ceux qui croient qu'un jeu possédant un mode Easy se termine les doigts dans le nezl

Argroile i une desciblesqu'il Taut détniire pour accedenau rityeau suivant. A l'arrière planaccite que vous devez détendre

UNE PRÉSENTATION... EN FIL DE FER!

Avant chaque nouveau stage, l'objectif que vous devrez atteindre est représenté en "fil de fer" et tout en mouvement... pour le plaisir des yeux!



C'est la première mission qui vous sera proposée, et la première animation:

base du CSG d'Homeworld.



Cet engin avec un air de sauterelle semble vouloir vous sauter dessus... espérons qu'il ratera son coup!



Nouvelle indication: l'emplacement exact du boss de fin de niveau. Pour l'atteindre, il suffit de se laisser guider...



Voici l'une des tours situées dans la cité d'Homeworld... c'est le niveau 3 qui commencel Et attention, ça décoiffel



ILS SONT BEAUX. MES BOSS, ILS SONT BEAUX!

Vous le remarquerez tout de suite, les graphismes de Ranger X sont extrêmement soignés. Les boss en sont la meilleure preuve. Jugez-en plutôt par vous-même...



Le boss du premier niveau apparaît dans un déluge de bruit et de fureur. Il est impressionnant mais très facile à valncre: restez dans le coin en bas à gauche et tirez tant que vous pouvez.

Ce sera les pieds dans l'eau qu'il vous faudra affronter le troisième boss. Encore plus dur à vaincre que les premiers, celui-ci vous crachera des gouttes d'acide à la figure. Pas gentil du tout, ce monstre!



Cette chose qui ressemble à une chenille mécanique est le deuxième boss du ieu. Plus difficile à battre que son prédécesseur, il faudra s'y reprendre à trois fois pour le détruire!





en zooms. Du fond de oe langen - surgissent des



rioret. La aussi, de magni que les programmeurs ent



Ranger X est, à mon sens, l'un des meilleurs shoot-them-up sur Megadrive, Rappelez-vous: I'un des tenants du titre était Thunder Force 4, jeu auquel on avait pu reprocher le trop petit nombre ennemis mis en scène à certains moments de la partie. Ce n'est vralment pas le problème de Ranger X: des ennemis, il y en a partout. Pas un moment de répit. Le

peut aussi bien marcher que voler est positivement génial, et me fait penser à Lord of Thunder sur Duo-R. Pour ce qui est de la réalisation technique, on observe de superbes effets de lumière dans les décors, et les sprites des boss de fin de niveau sont géants. Le jeu est difficile, très difficile, mais patience et longueur de temps font plus que force ni que rage... En conclusion, un très bon soft.

MEGADRIVE REVIEW



EDITEUR: SEGA DISTRIBUTEUR: SEGA FRANCE DISPONIBILITE: OUI PRIX: D

SHOOT-THEM-UP 1 JOUEUR CONTROLE: BON DIFFICULTE: DIFFICILE **NIVEAU DE DIFFICULTE: 4** CONTINUE: 3

PRESENTATION

Un écran-titre un peu léger. Entre les stages, des animations superbes qui rehaussent 📓 qualité de l'ensemble.

GRAPHISMES

Les programmeurs ont fait un très gros effort de ce côté-là. Chapeau pour les zooms!

ANIMATION

Démentes, malgré quelques raientissements quand l'écran est trop chargé de sprites.

MUSIQUE

Très entraînante, variée et de bonne qualité!

BRUITAGES

A part qualques sons bien rendus, les tirs des lasers font toujours III même brult...

DUREE DE VIE

89%

Les programmeurs ont placé la barre de difficulté très haut.

JOUABILITE

Le maniement demande un peu d'entraînement, mais on s'y fait très vite.

Si Ranger X est un très grand shoot'em up, son manque d'originalité lui interdit de dépasser les 90%.

SUPER NINTENDO

I vous est certainement arrivé, au moins une fois dans votre vie, de vous faire traiter de tache... Généralement, cela ne fait pas du tout, mais alors pas du tout, plaisir. Hé bien! aujourd'hui, grâce à Virgin Games, tout va changer, soyez-en sûr! Quand on yous dira: "Alors, la tache, ca va? ", vous pourrez répondre: "Ecoute vieux, j'ai terminé le quatrième tableau hier soir et je m'attaque au cinquième dès demain." A mon avis, avec ce genre d'argument, on ne viendra plus jamais vous importuner. Remercions donc Virgin Games qui a créé Cool Spot (traduisez par "point frais", ou "tache fraîche"). Dans ce jeu, vous vous verrez transformé en ledit Cool Spot, et devrez, par tous les moyens possibles et imaginables. délivrer vos semblables. Ces demiers sont retenus prisonniers par Wild Wicked Wily Will dans des cages, comme de vulgaires moineaux! Cet affreux jojo les a capturés afin de prouver à la population du monde entier leur existence. Il vous faut agir au plus vite car W.W.W. ne restera pas longtemps éloigné de ses otages. Au fil des onze stages qui vous sont proposés, votre mission ne sera pas de tout repos. Car non seulement le temps joue contre vous mais il vous faudra éviter pas mal d'ennemis: des coquillages, des abeilles, des souris, des poissons, du fil de fer barbelé, des araignées, des dentiers (!) et plein d'autres objets (une liste complète ne tiendrait pas dans le magazine). Soyez vigilant donc, et, surtout, restez Cool...



Un dernier briefing sera nécessaire, on ne se lance pas à l'aventure comme on va prendre le métro!

AVIS

oui, mais...



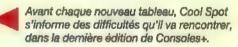
Après avoir entendu partout: "Ah! oui, Cool Spot, tu verras, c'est génial", je m'étais fait une très bonne opinion du jeu avant même de l'avoir testé. Maintenant que je l'ai sous les yeux, je peux effectirement affirmer sans hesiter qu'il est vraiment très agréable à jouer, très joli (les décors sont fouillés et les couleurs très bien choisies), amusant (la facon dont se déplace Cool Spot est hilarantel, mais. nelas! pas original pour autant!

Cleatencore un jeu de plates-formes, très bien réalisé, il est vrai, mais il faut toujours aller délivrer ses (s)potes prisonniers du méchant Pas-beau en évitant les vilains, sans dépasser le temps imparti au début de chaque niveau. Quoi qu'il en soit, de par sa qualité de réalisation, Cool Spot plaira à tout le monde... Qu'on se le dise.

UNE TRONCHE D'ENFER!

Une des grandes réussites de Cool Spot, c'est l'animation que les programmeurs ont réussi à donner au petit personnage que vous incamez. Jugez plutôt....







Quand vous ne bougez plus, au bout de quelques secondes, notre ami sort de sa poche un Yo-yo et commence à jouer avec. Ça vaut mieux que d'attraper la scrablatine!



Plus dure sera la chute... pas facile de grimper sur la grande échelle d'un camion de pompiers: à la moindre marche loupée, c'est la dégringolade!

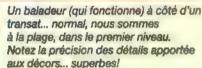




DE VÉRITABLES AQUARELLES...

Je n'ai pas pour habitude de cirer les pompes des graphistes, mais il faut bien ici reconnaître leur talent: quand on joue à Cool Spot, on a l'impression d'être devant une aquarelle de Delacroix, ou encore de Cézanne!



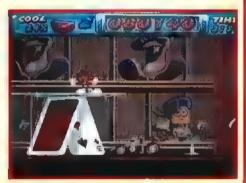




Remarquez ce ciel, ce sable et ces coquillages... il ne manque que le cri des mouettes et quelques belles filles pour que l'on se croie sur la Croisette, à Cannes.



Faute d'être à Cannes, il se pourrait bien que l'on soit à Saint-Tropez avec tous ces luxueux yatchs! Pendant que vous y êtes, pensez à délivrer votre ami...



Infernale, cette boutique de jouets! Voitures téléguidées, robots mécaniques ou balles en caoutchouc ne vous laisseront aucun répit.

Avant de vous lancer à l'assaut des onze niveaux qui composent le jeu, un peu de surf sur une bouteille de Seven-Up vous détendra les muscles des iambes...



AVIS

oui, mais...



réalisé sur SNIN. Les décors sont aussi superbes que variés. Les musiques punchies soutiennent faction à 100%. Et, bien sûr, tous les amateurs de plates-formes vont craquer pour les animations du héros, tout à la fois souples, nerveuses et pleines d'humour. Vollà pour les principaux atouts de Cool Spot. Mais il est quelques défauts qui m'ont empêché de sombrer dans la coolspotomanie.

Cool spot est vraiment très bien

Par exemple, il est toujours impossible de tirer en diagonale en restant immobile. Plus grave encore, ce soft n'est pas original à long terme. Impossible d'échafauder des techniques de combat évoluées, il suffit souvent de tirer sans cesse devant soi, avant même de voir l'extrémité de la plate-forme que l'on parcourt! Conclusion: un bon jeu, mais il y a mieux!

SUPER NINTENDO



EDITEUR: VIRGIN GAMES DISTRIBUTEUR: ECUDIS DISPONIBILITE: FIN NOVEMBRE PRIX: E

PLATES-FORMES 1 JOUEUR CONTROLE: ASSEZ BON DIFFICULTE: ASSEZ DIFFICILE **NIVEAU DE DIFFICULTE: 3 CONTINUE: JUSQU'A 6**

PRESENTATION

68%

Amusante, mais sans plus...

GRAPHISMES

Un des points forts de ce jeu, ils sont très soignés et très colorés. Bravo!

ANIMATION

Irréprochable. On a l'impression d'être devant un dessin animé à la Tex Avery. De plus, aucun ralentissement ne vient contrarier la partie.

MUSIQUE

Une musique différente par niveau. Ecoutez un peu ce son de "slap-bass"! Whaou!

Pas assez nombreux, c'est dommage.

DUREE DE VIE

Difficile, il vous occupera longtemps. Mais dire que l'on ne peut pas en décrocher, nont 🔝 dommage qu'il n'y ait pas de password.

JOUABILITE

Plutôt bonne dans l'ensemble, bien que Cool Spot mette un peu de temps pour se décider à bouger.

Grâce aux trois niveaux de difficulté, ce jeu gagne un peu d'intérêt. Essayez de le terminer pu niveau Hard! C'est... hard!

SUPER NINTENDO REVIEW

ous sommes au III^é millénaire. Dans le secteur Vega, l'Empire a gagné la bataille qui l'opposait aux Kilrathis, de redoutables extraterrestres, desadants des félins. Toutes les planètes aux mains Kilrathis ont été reconquises et leurs habitants libérés, Toutes, sauf une! Son nom: War Hammer XIII Sa fonction: centre de recherche sur l'armement. L'homme est en danger: une terrible arme secrète, le graviton, vient d'être créée sur War Hammer XII. Cette invention dévastatrice capable de détruire une planète risque fort de changer les rapports de force dans la galaxie. De proie, les Kilrathis adeviennent prédateurs. Quelqu'un doit absolument les arrêter, et ce que' l'un, c'est vous! Meilleur pilote de la flotte teren vous serez chargé des missions les plus périlleuses de la galaxie. Si vous faites une altergie au poil chat, préparez-vous à étemuer toutes les trente secondes (intervalle approximatif entre chaque affrontement). Pour blastériser les Kitty-Kitty-Kilrathis jusqu'aux quatre coins de la galaxie, vous disposez toujours de vos fidèles blasters ainsi que de différentes torpilles. En fait, rien n'a changé par rapport à Wing Commander, la précédente cartouche de Mindscape. Afterburner, coéquipiers, messages radio. astéroïdes, simulateur de vol pour les missions d'entraînement, tout y est. Au cours de cette grande saga spatiale, un scénario assez linéaire vous aiguillera vers des combats de plus en plus intensifs: paroxysme de la violence sera atteint dans l'affrontement final contre les Kilrathis. Que la force soit avec yous!



Dans l'espace, personne ne vous entend crier! 20 cm de blindage et des boucliers énergétiques vous protègent de ce vaisseau kilrathis.

AVIS

non!



MARC

Alors ça, je n'arrive pas à y croire! Les programmeurs de chez Mindscape doivent vraiment nous prendre pour des débiles profonds! Je ne vois pas du tout ce qui justifie l'achat de cette cartouche si l'on possède déjà Wing Commander. Et même si ce dernier est absent de votre ludothèque, Wing Commander Secret Missions reste très moyen, malgré son originalité. Il existe peu de titres de ce genre sur Super Nintendo. Comparé à

Starwing, Wing Commander Secret Missions en prend plein les gencives. Non, c'est vrai, quoi! j'ai beau chercher, je ne lui trouve pas d'excuses. Ce jeu m'a profondément déçu, presque autant que Wing Commander voilà quelque temps (C+ 17, 71%), et ce ne sont pas quelques nouvelles missions qui vont changer les choses.

L COMMAN COMMAN SECRET MIS

WING COMMANDER SECRET MISSIONS VS WING COMMANDER

Si vous observez bien les images de Wing Commander Secret Missions et ceres de Wing-Commander, vous ne verrez... aucune différencel C'est tout simplement sidérant, on a l'impression de jouer au même jeut Seul le acénario change... C'est un peu léger comme pré-



texte pour sortir une nouvelle cartouche. Il faut vraiment être dingue de Wing Commander (est-ce possible, vu qualité de la cartouche?) pour acheter Wing Commander Secret Missions.



Wing Commander et Wing Commander Secret Missions: deux jeux quasiment identiques et pas fameux ni l'un ni l'autre.

UN JEU DANS LE JEU

Dans le mess des officiers, un simulateur de vol permet de s'entraîner sans bobo aux combats meurtriers contre les Kilrathis. Un jeu dans le jeu vidéo, voilà un paradoxe intéressant.

Vous pouvez affronter quatre ennemis au choix avec ce simulateur de combat.









DER ASSIGNATIONS

AVIS

non.



PETER

Argh! Je m'en mords les doigts! J'avais eu la sublissime naïveté de croire que le premier volet de Wing Commander sur Super NES servirait de leçon. Testé à lépoque par El Nionio, il faisait l'objet d'une conversion moche et peu jouable. Eh bien, ne vous attendez pas à mieux aujourd'hui! Premier reproche (et de taille): le curseur ne réagit pas précisément aux commandes du joypad. Détruire une unité ennemie devient alors un pur

hasard. Deuxièmement, les graphismes sont grossiers et les couleurs bavent lamentablement. On est très loin de la finesse du PC. Et que dire des compositions musicales? On dirait du cor anglais crasseux, le tout accompagné de bruitages minables... A éviter.



tu vaissasu ne parmet pas dis parmet pas dis parmet pas dis parmet pas disparations successivations successivations disparations dispar











Nous faudra des réflexes plus que vifs pour évoluer dans les champs d'astéroides Mieux vaut réduire la vitesse de votre vaisseau sinon les boucliers risquent de ne pas encaisser le choo



isques dans Wing Commanlier Secret Missions. On perm dire autam des pour



Sette carte de navigetion vous indique la route à suivre pour eccomplir votre mission. Sui sez les instructions à la lettre il ne devrait pas y avoir de applièmes.



Times de ce syr.

Granenton la jac. 2
d'esement il las segui



SUPER NINTENDO REVIEW



EDITEUR: MINDSCAPE DISTRIBUTEUR: EMS DISPONIBILITE: NOVEMBRE PRIX: E

SHOOT'EM UP

1 JOUEUR

CONTROLE: MOYEN

DIFFICULTE: MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE: 2

CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION

85%

Des scènes de coupe de toute beauté et une séquence d'introduction sympa.

GRAPHISMES

50%

Trop ternesi On a souvent l'impression d'avoir une bouillie de pixels devant les yeux.

ANIMATION

50%

Rapide, mais il n'y = pas assez d'images pour au'elle soit fluide.

MUSIQUE

70%

Elles sont dynamiques, mais un peu répétitives.

BRUITAGES

60%

Sans grande originalité, ils remplissent à peu près leur fonction.

DUREE DE VIE

40

A moins d'être un fanatique de ce genre de jeu, on s'en lasse rapidement. Très répétitif!

JOUABILITE

48%

Plus que douteuse! Les contrôles sont approximatifs, le reste est laissé au hasard...

INTERET

60%

Original et "fun" pour les premières parties seulement. Un clone de Wing Commander, et ce n'est pas flatteur!

SUPER NES REVIEW

ette agréable course de véhicules tenant à la C fois du buggy et du tout-terrain vous mènera sur les pistes les plus traîtres des Etats-Unis. Vous allez concourir dans une course de voitures tout-terrain sur un parcours varié et semé d'embûches. Votre véhicule se conduit très simplement: accélérateur, frein et direction. Un mode Turbo vous fournira une brève poussée complémentaire, au prix d'une consommation d'une unité de nitro. Un certain nombre d'autres concurrents (voitures et motos de trial) vont participer à la course. Les motos peuvent être dégagées de la course, simplement en les percutant ou en roulant dessus. Mais il vous en coûtera tout de même une amende! En revanche, pour les autres voitures, il faudra les doubler en comptant sur votre accélération ou en coupant à travers champs. Rien ne vous empêche en effet de quitter la piste. Votre vitesse s'en ressentira mais cela peut rester un bon choix dans certains cas. Le long de la piste, quelques spectateurs contemplent la course, tandis que des animaux paissent paisiblement. Il faudra si possible les éviter. Quelques bonus (argent, nitro) sont éparpillés de-ci, de-là. Un pare-chocs efficace absorbe une grande partie des nombreux heurts (carambolages avec les autres véhicules, sauts à grande vitesse, arbres du bas-côté, etc). Toutefois, surveillez bien l'étendue des dégâts car la course s'arrête pour vous si vous endommagez trop la voiture. Une fois la course terminée, vous allez gagner une somme proportionnelle à votre classement. Avec cet argent, vous pourrez "customiser" votre véhicule (nitro, freins, pneus, pare-chocs, phares, moteur). Mais, surtout, tenez compte des conseils judicieux du champion. Un système de sauvegarde par codes permet de reprendre une partie en cours.

AVIS

oui!



A première vue, cette cartouche ne paraît pas géniale. Mais dès que l'on se lance vraiment dans course, les choses changent du tout au tout. Les cahots, sauts et autres cabrioles de la voiture dus à l'état de la route sont parfaitement rendus, à tel point que l'on peut souffrir mal mer sur les parcours les plus tourmentés. L'utilisation d'une variante du mode donne ici d'excellents résultats

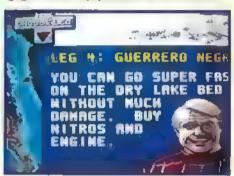
pour donner l'impression de vitesse: la quasi-totalité de l'écran scrolle à bonne vitesse pendant la course. J'ai bien aimé aussi les importants changements de direction de la piste, votre voiture pouvant être déporcomplètement à droite ou à gauche de l'écran. La gestion des capsules nitro l'argent apporte encore un peu plus de piment. Sans être exceptionnelle, cette cartouche vous passer de bons moments.

SUPER OFF ROAD

THE BAJA

LA COURSE COTÉ "GESTION"

L'aspect gestion enrichit un peu la course. En fonction des victoires, il faudra investir l'argent gagné dans l'équipement de votre bolide.





Le champion Ivan Stewart vous donne de précieux conseils sur la course à venir. Ne manquez pas de les appliquer pour "customiser" votre voiture en conséquence.





Vous pouvez librement modifier votre volture en agissant sur les freins, les pneus, les pare-chocs, les phares, le moteur ou la nitro embarquée. Seule limite: la boutique ne fait pas crédit.





Les bifurcations de la piste en voies doubles ou triples vous donneront le moyen de dépasser vos concurrents sans danger... pour peu qu'il vous reste un peu de nitro.







Le programme récapitule les résultats de la course, Quatrième! Mais les commissaires ont triché!





Dans certains cas, votre buggy vole littéralement dans les airs avant de retomber. C'est peut-être grisant mais vraiment très mauvais pour la voiture.

DES DIFFICULTÉS VARIÉES

S'il s'agissait simplement de doubler ses concurrents pour remporter la victoire, cette partie n'aurait aucun intérêt. Heureusement, de nombreux obstacles vont pimenter l'épreuve...





La nature du terrain joue beaucoup sur votre vitesse. Le mieux, c'est bien sûr le bitume ou la piste. Le bas-côté est beaucoup moins bien, rivière ou boue vous ralentissant énormément.





Ne vous laissez pas abuser, il faut bien continuer tout droit, par la piste, et non suivre la route goudronnée.





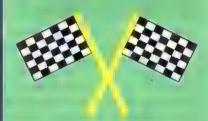
Gardez constamment un œil sur l'indicateur de dégâts, surtout si vous avez choisi un pare-chocs un peu faible. Ici, aucun dépanneur ne viendra à votre secours.

Came Setuy

PLAYER COLOR:
PLAYER COLOR:
PLAYER COLOR:
PLAYER COLOR:
PLAYER COLOR:
INITIALS: ROA



Le programme vous laisse déterminer le niveau de difficulté, mais aussi la couleur de votre voiture, ce qui est moins courant.



AVIS

oui!



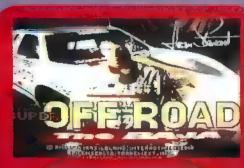
JIMMY H

Super Off Road
The Baja utilise
intelligemment
le mode 7 (ou
quelque chose
d'approchant).
Les reliefs de
la piste et les
soubresauts de
voiture sont
parfaitement
r e n d u s .
L'agressivité

des autres pilotes, qui ne s'en laissent pas compter quand vous voulez les doubler, est également à porter au crédit du programme. La variété des difficultés est bien agréable. Ici, il faut ménager sa voiture et conduire en douceur. Ailleurs, au contraire, il faut foncer mais en virevoltant sans cesse dans les virages. En revanche, il est vraiment dommage qu'il n'y ait pas de mode 2 joueurs en simultané. C'est justement dans ce mode que les courses de voitures fun de ce type prennent tout leur sens. On peut se demander aussi pourquoi il n'y a que 8 pistes (en fait 8 segments d'une seule grande piste). Enfin, le système de code à trois millions de chiffres/lettres, s'il est précis, se révèle beaucoup moins pratique qu'une bête pile de sauvegarde.

A mon avis, il vaut mieux essayer avant d'acheter.

SUPER NES REVIEW



EDITEUR: TRADEWEST DISTRIBUTEUR: = DISPONIBILITE: OCTOBRE PRIX: F

COURSE DE VOITURES
2 JOUEURS
CONTROLE: EXCELLENT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: --

PRESENTATION

75%

Vous pourrez découvrir en images les péripéties d'une course, Le manuel en anglais est clair.

GRAPHISMES

71%

Pas vraiment extraordinaire. Mais wisibilité est correcte, ce qui est le principal.

ANIMATION

86%

Tout les paysages traversés scrollent pendant la course, d'où l'impression de vitesse.

MUSIQUE

70%

La musique d'accompagnement est agréable au début, mais lassante ensuite.

BRUITAGES

81%

Le principal y est: régime du moteur, cris des motards renversés, chocs, etc.

DUREE DE VIE

72%

Le nombre d'épreuves est un peu limité et l'absence de mode 2 joueurs se fait sentir.

JOUABILITE

83%

Aucun problème, les contrôles sont très simples et réagissent au quart de tour.

INTERET

80%

Une course de tout-terrain bien réalisée mais sans grande originalité. On peut tout de même s'y laisser prendre si l'on est un inconditionnel.

MEGA CD REVIEW

'époque des combats héroïques à mains nues est révolue. De nos jours, les grandes puissances militaires préfèrent tout mitrailler. C'est plus rapide. c'est plus fun... Enfin, si ça vous amuse de balancer des tonnes de missiles sur des pauvres types, ce n'est pas moi qui vous en empêcherais. Surtout si vous le faites en jouant à Thunderhawk, la dernière trouvaille de Sega en matière de "je-terentre-dans-le-lard-je-réfléchis-après". Une fois encore, vous voici aux commandes d'un hélicoptère demier cri. La vue d'écran est au niveau des yeux du pilote principal (vous!). Les mitraillettes, missiles à tête guidée et lance-roquettes seront votre pain quotidien (amen!). Core Design a pensé à compliquer légèrement (très légèrement) immaniement de l'appareil que vous piloterez. Ainsi, vous aurez à définir votre altitude, la vitesse de votre hélico par rapport à l'ennemi et le type d'armes utilisées. Finalement, c'est un peu plus que de l'arcade et beaucoup moins que de la simulation. Autres petits détails intéressants: le "bouclier" qui protège votre engin des premiers coups meurtriers, une voix digitalisée qui vous guide de temps en temps et vous indique, entre autres, la position d'adversaires dangereusement proches, etc. Le tout pour une dizaine de missions au total, c'est plus qu'il n'en faut pour assouvir vos fantasmes sadiques!







Si vous êtes las de détruire des blindés de l'armée ennemie, vous pouvez toujours vous amuser à abattre les arbres. Mais que font Les Verts?

AVIS

oui, mais...



PETER

Si vos parents piquent une crise en vous voyant jouer à "une telle horreur qui, en plus, donne des crises d'épilepsie, non mais tu te rends pas compte!" vous pourrez toujours leur répondre: "J'œuvre pour la bonne cause: je démantèle un trafic de drogue en Amérique du Sud!" C'est nul comme excuse, d'accord, mais c'est celle que Sega compte nous faire avaler! Thunderhawk est très amusant! Vous auriez dû entendre nos cris d'excitation quand nous l'avons

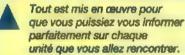
testé Spy et moi dans in salle des Zordis! La technologie maintenant bien connue du "zoom et rotation" est parfaitement utilisée ici, et l'ensemble est géré avec une grande fluidité. Le jeu est soutenu par une bandeson du tonnerre, entrecoupée des conseils d'un maître de guerre! Seuls points noirs: les couleurs sont parfois baveuses et in répétition de l'action enlève au jeu de son intérêt.

HUNDE

NOUS, A WORLD COMPANY, ON A TOUT PRÉVU...

Fans de Rambo, ce tas d'hormones surgonflé, réjouissez-vous. Grâce à Thunderhawk, vous aurez le doux plaisir d'entendre la voix subtile de Sylvester Stallone vous donner des conseils de pilotage. Vous pouvez d'ailleurs choisir la langue avec laquelle le mastodonte américain s'exprimera. C'est encore lui qui vous expliquera le but de chaque mission, en vous indiquant l'emplacement des unités ennemies et alliées. Il faut noter également que lorsque vous vous approchez d'une unité, votre ordinateur de bord la cible avec une couleur spécifique (orange pour les méchants, bleu pour les gentils).



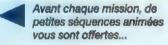




Tous les paramètres de la mission à accomplir sont établis ici. Les conseils de maître Sylvester complètent les dessins primaires de la carte.









... ainsi qu'une carte avec l'emplacement des missions à accomplir. Il vous est possible de changer de mission dès le début du jeu.





RHAWIT

JE SUIS UN GENTIL ET JE TUE DES MÉCHANTS

Chaque arme doit être utilisée à bon escient. Les missiles pour détruire les unités de terre, lorsqu'elles sont isolées, les mitraillettes, le rase-mottes, les roquettes pour détruire les avions supersoniques que vous aurez à peine le temps de voir passer.



Pendant que vous êtes occupé à faire de la purée de tanks, les avions en profitent pour vous bombarder. Les rascals!



Faites attention! Au prochain coup dans I parebrise, votre protection personnelle s'annulera. Autant le dire tout de suite, vous frôlez la mort.



La prise en main de l'appareil ne sera pas chose aisée. Il faudra prendre de l'aftitude et stalloner, pardon, slalomer entre les arbres.



Dou-ouce nuit, sain-ainte nuit...
Les missions noctumes seront
également très pratiquées et
souvent efficaces.



AVIS

oui!



I'on met de côté le fait que ce jeu a pour seul objectif de vous faire jouer à la guéguerre, je ne peux nier que ce soft est très bon. Au niveau technique, les prouesses dont se révèle

capable le MCD (rotations, zooms, 3D) sont superbement mises à profit pour un rendu visuel hors du commun. Et la bande-son qui accompagne le tout est impeccable, même il l'on se serait volontiers passé des conseils du général! Côté action, c'est du délire pour chacune des missions. Ça tire et ça explose dans tous les sens et la difficulté est habilement dosée. Amateurs de ce genre, précipitez-vous!

MEGA CD REVIEW



IDITEUR: CORE DESIGN DISTRIBUTEUR: SEGA DISPONIBILITE: QUI PRIX: D

ARCADE
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3.
CONTINUE: 3

PRESENTATION

91%

Une séquence en 3D assez sympa qui montre bien l'esprit du jeu. La présentation est soignée.

GRAPHISMES

79%

Tout cela manque un peu de couleurs et de finesse, mais les décors sont assex crédibles.

ANIMATION

86%

Rapide, fluide et incessante: tout ce qu'il faut pour ravir les amateurs du genre.

MUSIQUE

92%

Une bande-son bien guerrière avec de la guitare électrique qui grince et qui cogne. Yeah!

BRUITAGES

86

Un peu répétitifs, mais la voix de Sylvester sauve tout. Merci. Rambol

DUREE DE VIE

80%

Une bonne dizaine de missions... Il ne sera pas facile de venir à bout de cette cartouche.

JOUABILITE

851

On s'habitue très vite aux commandes, qui sont assez souples.

INTERET

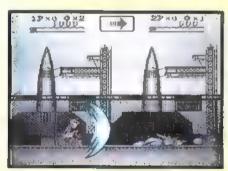
80%

Thunderhawk n'est certainement pas le jeu du siècle. Mais il se démarque tout de même des autres par sa vitalité et une bonne jouabilité.

SUPER NINTENDO REVIEW

un saber, comme son nom l'indique, est un jeu où vous "runez" avec un "saber". Qui l'eût cru? Une partie qui rappelle celle de Super Probotector sur SNIN ou Strider 2 sur Megadrive...

Attention! Chaud devant, scénario original! Des extraterrestres-mutants-alienoïdes de la mort ont envahi la Terre, Votre mission; les arrêter à tout prix. Je vous l'avais bien dit, c'est du jamais vu! Mais ce n'est pas parce que l'histoire, de par son incrovable punch. vous a sorti de votre torpeur que c'est du tout cuit! Détruire tous ces débiles qui vous assaillent est loin d'être de tout repos! Heureusement, pour exterminer tout ce petit monde, vous avez la faculté de vous accrocher à tous les éléments du décor. Et attendez, ce n'est pas fini, pour aller plus loin encore dans l'originalité, un sabre est à votre disposition. Comme dirait Nagui: "Extraordinaire!" Le jeu vous fera parcourir le monde entier. Les différents tableaux sont riches en surprises et mini-boss. Quant au reste... Suspense! Comme je suis bon et généreux (hum!), je vous dévoite une petite astuce: pendant ■ jeu, attendez les ennemis, détruisez-les, et les bonus tomberont du ciel, c'est magique... Merci qui? Non, soyons sérieux: pour vous aider, le programme met à votre disposition de trois à cinq vies III trois Continue.



Les voies de la baston à deux sont impénétrables... C'est très efficace.

AVIS

oui, mais...



SWITCH

Run Saber est l'archétype du jeu de castagne complètement banal. Pourtant, les graphismes ne sont pas d'une laideur affligeante, les musiques ne paraissent pas sortir d'un piano mal accordé, et l'animation, quant à elle, ne figure pas au même registre que celle de Paperboy ■ (cf. Consoles+ n° 13). Alors, me direz-vous: "Kes qui va don pa?" Je vous répondrai tout de go: c'est le scénario! Il est affreusement banal, ça gâche tout!

J'aime me sentir stimulé par une raison profonde qui anime mon cœur (et pas "d'une langueur monotone"), de quoi alimenter ma rage de blaster! Pourtant, la réalisation globale de ce soft n'a rien à envier à celles de Final Fight 2 ou des Battletoads. Dommage! Je me serais laissé accrocher avec un scénar d'enfer... Si (et seulement si) vous êtes passionné ou collectionneur, "runez" l'acheter!

SABER

RUN SABER ET CONTRA SPIRIT, COMME UN AIR DE RESSEMBLANCE...

Run Saber s'est, comme je l'ai déjà expliqué, beaucoup inspiré des jeux de baston déjà sortis sur SNIN. Entre autres, le très célèbre Contra 3 (en France, Super Probotector). Les programmeurs sont allés jusqu'à reprendre une scène connue de Contra 3, que voici!



Run Saber: des flammes, des hommes et des armes...



Contra 3: en cherchant bien, on peut trouver des différences, mais ce n'est pas évident!

•

3

LA FEINTE

ぺ

Ou comment on peut se laisser abuser par un boss de fin qui n'est pas un boss de fin mais devient finalement un boss de fin.



Vous frappez, frappez, mais en vain... Mettez ■ manette vers le bas et appuyez sur le bouton de saut...



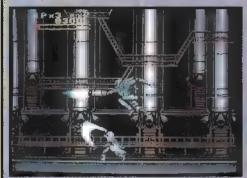
Et voilà! Vous avez traversé le plancher... c'est magique!



4

LES BOSS QUI TUENT?

Comment assassiner ces vilaines grosses bébêtes? C'est parfois simple, parfois très dur. Exemples...



Je suis vert, j'ai un gros canon, qui suisje? Pour battre ce géant, passez sous lui. Une fois face à l'ennemi, dégainez!



Sans parachute, la peur au ventre, vous devrez tuer les créatures qui sortent de l'avion. Le dernier est le plus résistant, vous devrez vous protéger en le harcelant de coups de sabre.

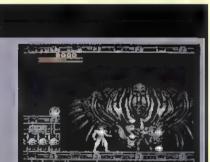


Cette femme usée par l'âge (et par les "liftings") vous propose une place confortable au creux de sa main. Acceptez et donnez-lui des coups de sabre, tendrement...



Vous voici face à un autre spécimen de boss du jeu: restez près de lui et, une fois qu'il a craché sa flamme, sautez et frappez-le au visage plusieurs fois.

our mers



Le voici, le bon, le vrai boss. Il est... très impressionnant (humourl). Sautez pour éviter bombes, missiles et moult attaques. Puis frappez autant que vous le pouvez!



AM

Run Saber n'est helas! pas le je du mois. Banana San nous l'a présenté en preview il y a plusieur mois. Au vu de ces quelque écrans, on pouvait légitimemer attendre un bon jeu. El effective ment, il est bon, mais pas plus que a. Les graphismes sont sympmals pas assez colorés pour de la Super Nintendo. On peut mêm trouver que les décors de font parfois un peu fades. Le nusiques ne sont en rien transcer

antes: sympa, sans plus. Il faut néanmoins noter que sexplosions sont relativement bien réalisées. E onclusion, si vous voulez un bon beat-them-all, ruez ous sur les classiques, ou à la rigueur sur la série de lattletoads, lesquels ont au moins le mérite d'êtrariés en ce qui concerne l'action. Pour conclure, n'herchez à vous procurer Run Saber que si vous ête n'inconditionnel du gente.

REVIEW



EDITEUR: ATLUS
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITE: NOVEMBRI
PRIX: I

BEAT-THEM-ALL
2 JOUEURS
CONTROLE: TRES BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: 3

PRESENTATION

65%

Quelques images vous expliquent la situation... rien de bien extraordinaire.

GRAPHISMES

73%

L'ensemble manque de détails et de couleurs. A noter, des explosions très bien réalisées.

ANIMATION

83%

Un scrolling multidirectionnel, des parallaxes, mais rien d'impressionnant.

MUSIQUE

75%

Bien dans l'ambiance du jeu, mais le thème principal est à force un peu répétitif.

BRUITAGES

80%

Réalistes. S'ils ne sont pas très nomb

DUREE DE VIE

62

De par sa platitude et son manque d'originalité, Run Saber est vite lassant.

JOUABILITE

956

Tout va bien, rien à redire.

INTERET

70%

La réalisation globale est trop moyenne. A réserver aux fanas de beat'em all.

MEGADRIVE REVIEW

Cosmic Spacehead est tiré d'un dessin animé d'Hanna Barberra, dessinateur très apprécié dans les armées 50. Le personnage principal n'était autre qu'un habitant de Linoléum qui avait pour mission de prouver l'existence de la Terre à ses compagnons linoléens.

Dans la jeu proposé par Codemasters, on reste dans cet ordre d'idée. Cosmic est sur Linoléum, et n'a qu'une seule envie: retourner sur Terre pour y passer quelques semaines de vacances. Un seul problème se pose: il n'existe pas de navettes pour la Terre puisque personne ne connaît son existence... L'exploration de Linoléum s'impose donc...

Pour arriver au bout de ce périple, il va vous falloir participer à deux styles de jeu bien distincts. Le premier, et de loin le plus intéressant, est un jeu d'aventures où vous devrez associer un mot ("regarde". "prends", "parle", "donne", "utilise") aux objets et personnages du décor. Vous pourrez ainsi discuter avec les personnages, prendre différents objets qui, associés à d'autres, débloqueront certains passages, etc. Cette gestion des commandes sera très appréciée des possesseurs de jeux PC tels que Indiana Jones ou encore l'incontournable Day of the Tentacle (cf. Tilt pour plus de détails!). Le second type de jeuest un jeu de plates-formes bien médiocre, où la lenteur de l'action n'a d'égale que votre impossibilité à détruire les ennemis rencontrés. Un point positif cependant; ces demiers sont suffisamment variés, et les éviter devient très vite délicat. Vous commencerez donc par une partie aventure puis, pour vous rendre dans une autre ville, vous passerez par une phase plates-formes, et ainsi de suite... Bien entendu, de nombreuses éniames devront être résolues lors des phases aventure, mais elles restent toutefois bien faciles pour un joueur expérimenté.

AVIS

oui, mais...



SPY

Allons! Allons! Ne nous emballons pas! Je suis d'accord avec Marc lorsqu'il conseille ce jeu aux parents soucieux de calmer les ardeurs guerrières de leurs chères têtes blondes. O.K.! Mais ce jeu n'est pas si inintéressant que ça. Si! Si! je vous assure, une fois en main, on a bien envie de la finir, cette "aventure à l'eau de rose". Les phases aventure ne sont pas d'un très haut niveau, c'est sûr.

mais un joueur (très) moyen y trouve son compte. On avance, on découvre des décors tout à fait dans l'ambiance du dessin animé, c'est-à-dire complètement loufoques. On bénéficie d'un peu de variété grâce à des phases plates-formes qui vont en se bonifiant a des petits "sous-jeux" tels que les autostamponneuses ou le mode 2 joueurs. Mais, comme Marc le dit si bien, Cosmic Spacehead reste sommaire pour un joueur d'un âge avancé (après 16 ans). Donc, situez-vous et achetez en conséquence.



NE RESTEZ PAS DE GLACE... AGISSEZ!

La phase aventure vous réserve bien des embûches. Vous devrez y récupérer différents objets, parler à des personnages en vue d'obtenir d'autres objets. Mals vous devrez surtout jongler au mieux avec les cinq mots qui vous sont proposés pour les associer à des éléments du décor ou à des objets récupérés, le tout pour compléter vos informations ou comprendre à quoi certains objets peuvent servir.





Ce glaçon ne vous sera pas utile dans cette partie de l'aventure. Toutefois, prenez-le (cliquez sur "prends" puis sur "glaçon") et amenez-le...



... jusqu'à cette mare. Car les premières infos que vous aviez pu récolter en la regardant ("regarde" puis "mare") vous indiquaient que l'eau était assez froide... La voici à présent gelée, ce qui vous permet de passerl



Les téléporteurs (en haut à droite) sont des machines bien utiles.
Car, en plus de vous téléporter, ils vous conférent de nouveaux pouvoirs qui vous permettront de vous débloquer de certains passages délicats.



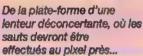


Pour faire décoller ce missile et ainsi débloquer le passage à droite, vous aurez besoin d'un cibleur, d'une allumette, d'un fusible et d'un sac de poudre. Autant vous prévenir tout de suite... il va falloir vous accrocher!

LES CONTRÉES DE LINOLÉUM

Entre deux phases aventure, vous devez parcourir les dangereuses contrées de Linoléum. Vous rentrez alors dans un jeu de plates-formes où vous ne pourrez qu'éviter les ennemis présents (Codemasters nous avait déjà fait le coup avec Fantastic Dizzy!)... Car vous êtes un Linoléen pacifique, et vous ill resterez (là! c'est moi qui vous avait fait le coup avec Dizzy!).







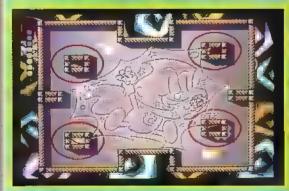
Quoi qu'il en soit, ces phases ont l'avantage d'être assez variées. Et ce petit tour en surf est plutôt le bienvenu.

LE JEU A DEUX

Le mode 2 joueurs n'a que très peu de rapport avec mode 1 joueur. Vous incamez un dinosaure qui évoluera sur un circuit choisi, et votre mission consistera à détruire le plus souvent possible l'autre dinosaure, en l'occurrence l'autre joueur. Pour ce faire, vous crachez des boules et vous pouvez récupérer différents bonus qui vous feront soit accélérer, soit cracher plus vite, etc.



Voici les quatre circuits qui vous sont proposés lorsque vous jouez à deux. Celui qui est sélectionné est le plus abordable, puisque son nombre conséquent de murs est une protection certaine.



Vous voilà dans un circuit bien vide, ce qui équivaut à très peu de protection. Les bonus (comme celui sous le bloc, en haut à gauche), en revanche, arrivent à foison!



Récupérez ces bonbons marqués d'un "C": au bout de dix, une nouvelle vie s'offre à vous.

AVIS

non!



MARC

A moins d'être très, très jeune (du genre de ceux qui se goinfrent de fromage en culotte courte). e ne vois pas en quoi Cosmic Spacehead peut être intéressant. Je ne trouve pas ce ieu vraiment

nul, mais plutôt "mignon". A mon âge, on ne me demande plus d'apprécier Casimir, par exemple, c'est légèrement passé de mode! Comprenez-moi, je passe mon temps à m'éclater sur Street Fighter II et Jungle Strike, alors, comment voulez-vous que cette petite aventure à l'eau de rose me passionne? En fait, je consellerai Cosmic Spacehead à tous les parents qui sont horrifiés de voir leurs gamins s'éclater "virtuellement" la tête avec des jeux de bastons. Personnellement, je pense que trop de violence pour de jeunes joueurs n'est pas recommandée. Demière chose: je trouve certains textes de mauvais goût.

MEGADRIVE REVIEW



DISTRIBUTEUR: DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

AVENTURES/PLATES-FORMES
2 JOUEURS
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTE: TOUT JOUEUR
NIVEAU DE DIFFICULTE: CONTINUE: PASSWORD

PRESENTATION

45%

Elle ne nous apprend rien, mais nous propose des écrans de position du personnage sympas.

GRAPHISMES

70%

Ils nous plangent dans un univers loufoque, mais restent toutefois sommaires.

ANIMATION

60%

Statique lors des phases plates-formes, mais ça bouge bien dans la partie aventure.

MUSIQUE

77%

Tout à fait dans l'ambiance du jeu. Mignonne, sympathique et bien réalisée.

BRUITAGES

50%

Els no sont pas assez nombreux et médiocres.

DUREE DE VIE

85%

... pour un enfant de 11 ans, et 60% à partir de 16. Soule El partie aventure est intéressante.

JOUABILITE

67%

Peu erganomique en aventure, et plutôt limite durant les phases de plates-formes.

INTERFT

70%

... pour les moins de 15 ans, 56% pour les plus âgés. Bonne initiation aux jeux d'aventures, il reste trop sommaire pour les passionnés.

SUPER NES REVIEW

Seattle, année 2050. Après une accalmie de plusieurs millénaires, un terrible flot d'énergie mystique s'est abattu sur notre planète et la sorcellerie a repris ses droits. Elfes, nains, orcs, trolls et autres créatures font partie désormais du quotidien...

A la tête de cette nouvelle puissance, un ordinateur a pris le contrôle de l'univers. Il supervise toutes les communications et rien ne peut lui échapper. Il se nomme Matrix!

Le personnage que vous incamez est un cybernoïde, une créature mi-homme mi-machine. Le jeu commence alors que vous êtes allongé dans le tiroir d'une chambre froide... à la morgue! Mais, miracle! vous avez survécu au terrible complot qui vous visait! On cherche donc à vous supprimer? Oui, car votre cerveau contient des informations précieuses qui vous permettent de vous infiltrer dans n'importe quel réseau informatique et donc de contrôler Matrix! Mais vous sachant toujours vivant, les forces du Mal vous recherchent activement!

Dans un monde à la Blade Runner, parcourant les ruelles sombres et fréquentant les bars, vous rencontrerez divers personnages issus tout droit de l'univers de Donjons et Dragons. Parlez-leur, car c'est en discutant avec eux que vous obtiendrez les mots clés indispensables à la bonne marche de votre enquête. Attention, certains personnages du jeu ne sont pas fréquentables: n'hésitez pas à leur envoyer du plomb dans l'estomac. Cela vous rapportera de l'argent, mais aussi des points d'expérience, très utiles pour développer les facultés de magie, de force ou de charisme de votre cybernoïde.



AVIS

oui!



NIIICO

Fans de jeux de rôles originaux, vous êtes servis! Shadowrun combine action et aventure dans un décor futuriste: Seattle au début du xxie siècle! Bonjour, l'atmosphère! Trolls, elfes, orcs autres infâmes créatures sont au menu ce long, très long jeu de rôles! Malgré des graphismes un peu légers pour une SNES, on prend un réel plaisir à faire avancer son personnage dans son enquête. Surtout lorsqu'on passé phase

Surtout lorsqu'on passé phase d'apprentissage du maniement de partie et de la compréhension de l'enquête et qu'on peut commencer à flinguer de temps en temps quelques "deckers" ou goules mal lunés. Et attention! Shadowrun ne se termine pas en quelques heures... comptez plusieurs semaines, voire plusieurs mois pour en venir bout!

THAD (

HISTOIRE DE BIEN COMMENCER L'AVENTURE...

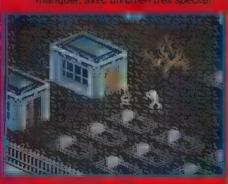
Pour éviter de galérer dès le début du jeu (il n'y a rien de plus agaçant que de toumer en rond dans un jeu de rôles), suivez le guide. Consoles+ invite ses fidèles lecteurs à découvrir les scènes cruciales de Shadowrun.



Un des moments clés de l'aventure fouillez soigneusement ce cadavre.. ce que vous découvrirez sur lui onentera la suite de votre périple!



C'est incroyable ce qu'une ruelle sombre peut cacher comme trésors: un revolver et une rencontre, à ne pas manquer, avec un chien très spécial!



"Méchant pas beau, le zombie!"

Quand vous en aurez terminé avec lui
pensez à visiter les caveaux, on y a
certainement besoin de vous!



Chambre d'hôtel nº 6... prenez les lunettes noires (idéales pour passer incognito), ouvrez le casier et écoutez le répondeur.



Dans la chaleur d'une atmosphère très glauque, un thé frais sera le bienvenu. Pas pour yous, mais pour le patron du bistrot!



Au septième, dans mon HLM... Ya un hélico qui vous attend, prêt à décoller!





Première vision de Shadowrun: la morgue! Une fois en état de marcher, prenez le scalpel et les pansements. C'est aussi là que vous obtiendrez une carte téléphonique et des tickets d'entrée pour la boite de nuit.

SILENCE, ON TIRE!

Elles sont nombreuses, les scènes de combat, dans saires, à vous la gloire et les brouzoufs!



Cet homme en blanc, un mage (!), ne vous laisse pas le temps de souffler: dès qu'il vous voit, il vous filingue! Sachez lui répondre correctement.



Les orcs sont d'excellents gardes du corps: ils vous protègent dans les moments difficiles, mais



Attendez-vous à rencontrer de sérieuses difficultés dans le complexe souterrain qui se trouve derrière cette porte. Je vous aurais prévenu!

oui!

ici

Les amateurs

d'aventure

séduits par 🗐 maniabilité et

par la com-

seront



plexité du scénario. Bien sûr. vos premiers pas seront un peu fastidieux. I faudra discu-

ter avec tous les personnages de rencontre pour saisir le sens de la mission (le système de dialogue est très judicieux), fouiller les décors pour trouver de l'argent et, surtout, s'armer au plus vite. Mais une fois que l'on a la joypad en main que perso est assez puissant, c'est l'éclate. Côté réalisation technique, les décors sont suffisamment précis pour ce type de jeu. Les musiques bruitages sont un peu faibles. Amateurs d'aventure, (d'un peu) d'action surtout, de casse-tête, Shadowrun vous comblera longtemps!

SUPER NES



EDITEUR: DATA EAST DISTRIBUTEUR: DISPONIBILITE: OUI PRIX: E

AVENTURES/ACTION 1 JOUEUR **CONTROLE: PARFAIT** DIFFICULTE: JOUEUR CONFIRME **NIVEAU DE DIFFICULTE: 1** CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION

80%

Très brève, elle nous montre Seattle en 2050 et nous apprend qui est Matrix. Notice claire.

GRAPHISMES

9%

On aurait espéré beaucoup mieux pour une Super NES.

ANIMATION

80%

Quelques lenteurs mais rien de bien grave. Les scrollings sont fluides.

MUSIQUE

Omniprésente, mais peu variée. Dommagel

BRUITAGES

80%

lls sont là où il faut, quand il faut. On n'en demande pas plus.

DUREE DE VIE

90%

Ce jeu est long et difficile. On progresse lentement d'énigme en énigme.

IOUABILITE

90%

Excellente! Chaque bouton du joystick a une fonction différente et, pourtant, on s'en sort très bien.

La durée de vie et la très bonne jouabilité de Shadowrun réjouiront les fanas de jeux de rôles (mais il faut savoir un peu l'anglais).

SUPER NINTENDO REVIEW

Q uand on ouvre le "Petit Robert" à ■ page 184, deuxième colonne, on peut lire: "Billard n.m. Bâton, crosse pour pousser les boules. Jeu pratiqué sur une table spéciale où les joueurs font rouler des billes."

Fermez les yeux... Vollà, c'est à vous de jouer! Souvenez-vous du film "La Couleur de l'argent" avec, entre autres. Paul Newman et Tom Cruise: les tables de billards à perte de vue, la fumée des cigarettes qui plane dans la salle tel le brouillard s'abattant sur Londres, claquement des boules, les jolies filles en minijupe assises sur des tabourets (hum! on se calme!). Parfait, vous êtes dans le bain! Eh bien, ça y est, on en tient une! Voici enfin une simulation de billard sur Super Nintendo. Et quelle simulation! Des options à n'en plus finir: onze parties différentes (8 Balls, 9 Balls, 15 Balls...), quatre niveaux de difficulté, trois vues possibles (verticale, verticale zoomée, du dessus avec un angle de 45°; dans cette demière vue, on peut pivoter autour de la table, ce qui signifie quatre autres angles de vision supplémentaires!), de deux à huit joueurs pouvant s'affronter sur le tapis vert, quatre styles de musique qui vous accompagnent tout le long de la partie (rock, country...) vous sont proposés! Avant de queuter, n'oubliez pas de choisir l'effet ainsi que la force que vous donnerez à votre boule blanche. Et. enfin, si vous êtes vraiment fier du dernier coup effectué, un raienti s'impose!





Un Toss ("pile ou face", in english) avant chaque partie décidera qui commence à jouer.

AVIS

OH



Après avoir joué au rugby, a base-ball, au tennis, au football, a bowling, au basket-ball et au gol on va enfin pouvoir se lancer dan une bonne partie de billard su SNIN! Pour une première sur cett console, c'est une très belle réus site. Des options comme s'il e pleuvait (normal, c'est l'automné et qui réjouiront les plus difficile d'entre vous. En effet, nen n'a ét oublié: ralentis, vues différentes d

pillard, zooms, juke-box pour choisir son style dinusique préféré, niveau de difficulté... De plus usqu'à huit joueurs peuvent jouer à la fois! Le réalisme des boules roulant sur le tapis vert est très boi on se croirait devant une partie de billard sur Canalitéest dire! Novices ou pros, mais à coup sûr amateur lu genre, Championship Pool est fait pour vous.

DES OPTIONS DE PARTOUT

Championship Pool bénéficie de cinq tonnes d'options qui séduiront tout autant les "rookies" que les experts de billard! En voici quelques exemples.





Un magnifique juke-box style années 60 met à votre disposition quatre musiques différentes très réussies.





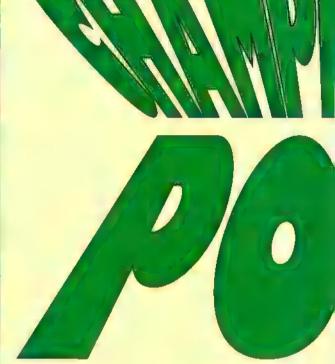
Grâce à ce type de tableau, on arrive très rapidement à assimiler les effets que l'on va donner à la boule blanche...

FREESTYLE
Play by your own cules
PARTY
From 2 to 9 players
TOURNAMENT
TOURNAMENT
TOURNAMENT
TOURNAMENT
TOURNAMENT
TOURNAMENT
TOURNAMENT
THE you a champion ?
CHALLENGE
are you up to it



Freestyle pour redéfinir les règles du jeu, Party pour choisir le nombre de joueurs, Tournament ou Challenge pour les divers types de partie...









Au billard, il faut toujours préparer le coup sulvant. Avec la boule blanche, visez pleine bille et sans effet la boule de droite, de manière à la rentrer et à ce que boule blanche prenne sa place. Vous serez ainsi blen placé pour jouer la boule orange juste après.





Pour cette partie de billard américain, vous disposez de 15 boules. Il faudra les "empocher" selon les règles définies en début de jeu.







Sympa la salle de billard ("pool"). Avant d'entrer, vérifiez que vous n'avez pas oublié votre matériel.

41115

our, mais.



billard américain. C'est donc avei voir tester Championship Pool Autant le dire tout de suite: je mi suis vite calme! Si l'aspect simula tion est très bien rendu (massé coulé, rétro, etc.), la présentation don, confuse. Il aurait fallu une ain de jeu plus grande avec, surtout des boules plus grosses. De plus

trouve agaçant d'être obligé de changer d'écra our régler les effets donnés à la boule blanche. Ce n ont que des détails, certes, mais leur accumulation âche le plaisir de jouer. A défaut d'autre chose hampionship Pool n'est pas si mal pour une simula on de billard, mais je lui aurais préfèré une adapta on de Side Pocket (C+ 14, Megadrive).

LES TROIS VUES POSSIBLES **DE LA TABLE** DE JEU

Il est parfois très utile, pour la précision de son coup, d'apprécier la disposition des boules sous tous les angles. C'est chose possible avec Championship





Voici la vue classique du dessus. Normale jusque-là...





... et un peu moins normale ici: la vue du dessus en zoom avant. Très utile pour les coups qui demandent de la précision.



Enfin, une vision très appréciée: la vue du dessus sous un angle à 45°. Vous noterez la précision des graphismes de la table de jeu.

SUPER NINTENDO REVIEW

Billiard Congress of America presents

Mindscape Inc.

EDITEUR: MINDSCAPI DISTRIBUTEUR: EMS DISPONIBILITE: NOVEMBRE PRIX: I

SIMULATION BILLARD 1-8 JOUEURS **CONTROLE: PARFAIT DIFFICULTE: TOUT JOUEUR NIVEAU DE DIFFICULTE: 4** CONTINUE: =

PRESENTATION

R.A.S., on va directement à l'écran-t

GRAPHISMES

Quand on choisit une vue rapprochée du tapis à 45°, attention les yeux!

ANIMATION

C'est l'un des points forts, Les boules glissent sur la tapis et les mouvements sont réalistes.

MUSIQUE

Entraînantes! Vous trouverez celle qui vous plaît parmi les quatre proposées.

BRUITAGES

Dans une simulation de billard les bruitages se résument au chac des boules.

DUREE DE VIE

ici, comme dans n'importe quelle simulation de sport, tant qu'on aime, on ne compte pasi

JOUABILITE

Le maniement de 📗 queue est très simple. De plus, si on est un peu perdu, une option Help vous aide à vous y retrouver. Sympa!

Championship Pool est une très bonne simulation de billard, facile à manier. Une valeur sûre!

PCE CD-ROM REVIEW

a PC Engine CD-Rom reste encore très compétitive en matière de shoot'em up. Gradius II est un modèle du genre, malgré quelques ralentissements. Gradius est un titre phare de la société japonaise Konami. Sorti pour la première fois en salle d'arcade voilà déjà longtemps, il y fit à l'époque un carton grace à un système d'armement optionnel qui fut ensuite maintes fois copié dans les autres shoot'em up. On peut dire que Gradius fait partie de ces vieux jeux de tir légendaires, au même titre que R-Type, de Irem, ou encore Hellfire, de Toaplan. Bien qu'il soit disponible depuis un moment par les filières d'import parallèle, Gradius II sort officiellement ce mois-ci sur PC Engine CD-Rom. C'est l'occasion de redécouvrir un jeu de tir rapide aux sprites géants comme Konami sait si bien les faire. Principal atout: la jouabilité. Avec une vitesse variable (plus vous récupérez de bonus, plus vous allez vite), le vaisseau que vous dirigez peut avoir des airs de casserole ambulante ou de vrai bolide. Même topo pour l'armement: plus vous prenez et accumulez d'options, plus vous avez le choix entre un éventail d'armes puissantes. C'est un principe intelligent qui a déjà fait ses preuves. Il présente l'avantage de varier difficulté et oblige le joueur à rester vigilant, sous peine de voir ses beaux bonus partir en fumée au moindre crash.







Dans cet univers de glace, la prudence s'impose! Les blocs dérivent et s'entrechoquent au hasard, mieux vaut ne pas trop tirer dessus.

AVIS

oui!



If It's a pas à dire, la PC Engine avec son CD-Rom nous offre des ahoot'em up d'exception: Gate of Thunder, Lords of Thunder, j'en passe et des meilleurs! Gradius II fait partie de ces excellents jeux. Il est maniable, varié, beau, cartains sorites sont gigantesques, bref, il est tout bonnement géniail Ce jeu de tir comporte cependant deux défauts: de nombreux sprites clignotent et le système d'ammement

présente un vice de forme. Il est en effet trop puissant, et, à la moindre erreur (c'est-à-dire la moindre mort), on se retrouve démuni et souvent incapable de survivre. Mais je pinaille, le pinaille, car je me suis amusé comme un pétit fou avec Gradius II, qui concurrence aisément les jeux sur Super Nintendo.

GRADIUS



Cet écran permet de sélectionner la série d'options et le type de bouclier. C'est ce qui fait l'originalité de Gradius.





Cet oiseau de feu occupe quasiment la totalité de l'écran en hauteur! C'est carrément génial (quoique là, vous ne voyez pas les clignotements!).



Ce boss est un classique dans série des Gradius. Pour le détruire, il faut éliminer les plaques de protection au centre et viser le cœur.



A

Ce dragon de flammes n'est pas sans rappeler le serpent de R-Type. Admirez les soleils: des animations simulent les éruptions solaires.



PRESENTATION

70%

Un petit générique sympa, rien de plus. Dommage, le CD permettait davantage.

GRAPHISMES

85%

Les sprites sont superbes, mais les décors restent trop souvent austères.

ANIMATION

<u>80%</u>

A part les clignatements, c'est fluide, rapide, souple: du tout bon!

MUSIQUE

92%

Tout simplement infernale, rythmée, toniquel Parfait pour un shoot!

BRUITAGES

78%

Les bruitages sont un peu faibles. Rien d'étonnant à cela: le CD privilégie les musiques.

DUREE DE VIE

40%

C'est du solide. Le jeu est assex musclé pour vous tenir en haleine de longues, longues soirées.

JOUABILITE

000/₄

Impeccable, la vaisseau se contrôle au doigt et il l'œil! Et vu la baston, ça vaut mieux!

INTERET

86%

Gradius II fait partie des meilleurs shoot'em up disponibles sur PCE CD.

CITY GAMES

LE BEST DES PRICE - TOUTES LES NEWS DU JAPON ET DES USA EN AVANT PREMIERE !! TEL : (1) 43.35.32.10

POUR LES DISPONIBILITES, TELEPHONEZ- NOUS! NOUS RACHETONS VOS ANCIENS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURS PRIX

GAME

4 RUE CAMPAGNE PREMIERE 75014 PARIS - METRO: RASPAIL-VAVIN - PORTROYAL OUVERT DE 10 H 30 A 13 H ET DE 14 H A 19 H

ECHANGEZ VOS
JEUX A PARTIR
DE 50 F!!
DES CENTAINES
DE JEUX EN
STOCK SUR:
SUPER FAMICOM
SUPER NES
SUPER NINTENDO
NEC CD
NEO GEO
MEGADRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
LYNX

jeux dans la limites des stock disponibles - prix revisables sans presvis

JEUX NEUFS

SUPER FAMICOM WORLD HEROES 589E DRAGON BALL Z 2 539E LEGEND OF MANA 2 589F STAR FOX 399F SONIC WINGS 539F FINAL FIGHT 2 239F F1 EXHAUST HEAT 2 439F AIR DIVER SUPER TETRIS 2 539F MADARA 2 479F POP'N TWIN BEE 439F OLIVE AND TOM 4 479F SOLSTICE 2 SAGE ERIC CANTONA JAP 439F S. FIGHTER 2 TURBO 589F **ACTRAISER 2** 589F ART OF FIGHTING 589F **FATAL FURY 2** 589F

SUPER NES	
MORTAL KOMBAT	499F
COOLSPOT	499F
ZOMBIES	499F
ROCK N ROLL RACING	499F
SECRET OF MANA	529F
JURASSIC PARK	499F
BUBSY	499F
STRAR WARS 2	529F
S. FIGHTER 2 TURBO	499F
TOP GEAR 2	529F
EQUINOX	529F

TOP GLANZ	323F
EQUINOX	529F
NEO GEO	
SAMOURAI SHODOWN	1540F
WORLD HEROES 2	1390F
FATAL FURY SPECIAL	1590F
SUPER SIDEKICK	1390F

NEC		
EXILE 2	CD	429F
GRADIUS 2		429F
LORDS OF THUND		449F
STREET FIGHTER	2'	49 9 F
PC KID 3		429F

MEGADRIVE				
LAND STALKER US	389F			
JUNGLE STRIKE	389F			
JURASSIC PARK	389F			
RISKY WOODS	329F			
SHINNING FORCE	389F			
BUBSY	349F			
STREET FIGHT. 2'	529F			
MORTAL KOMBAT	449F			
ALLADIN	449F			

JEUX

SUPER FAMICOM

D'OCCASIONS

COL TILLIAMINGO	
DOUBLE DRAGON 2	299F
VOLLEY BALL 2	449F
VOLLEY BALL TWIN	399F
KIKIKATAI	399F
FORMATION SOCCE	R 249F
MARIO KART	299F
HUMAN GP	399F
CATLEVANIA 4	199F
TINY TOONS	349F
SONIC BLASTMAN	299F
RUSHING BEAT	199F
PRINCE OF PERSIA	249F
GOEMON FIGHT	349F
MICKEY	249F
STAR WARS	249F

SUPER NES/SNI N

SUPER PANG 299F ALIEN 3 349F ADVENTURE ISLAND299F STAR WARS 349F STAR WING 349F SUPER TENNIS 249F RIVAL TURF 249F JOE AND MAC 249F **TORTUES NINJA 4** 299F ZELDA 3 199F

NEC

VALIS 2 299F LOOM 249F JACKIE CHAN 199F GOMOLA SPEED 99F SIDE ARMS 149F BALLISTIX 99F

NEO GEO

ART OF FIGHTING 949F BURNING FIGHT 449F **EIGHTMAN** 549F **FATAL FURY** 599F LAST RESORT 999F MAGICIAN LORD 399F SENGOKU 2 1099F **FATAL FURY 2** 1099F WORLD HERO 2 1199F SUPER SIDE KICK 1099F

GAME BOY

MARIO LAND 99F MOTO CROSS 69F SPIDERMAN 69F BUDLEE 99F BUBBLE BOBBLE 149F CASTLEVANIA 2 99F

PRENOM:

ADRESSE:

MEGADINI	_
ALIEN 3 KO BOXING	179F
DEVILISH	199F
DJ BOY	129F
G-LOC	149F
MARIO HOCKEY	199F
PREDATOR 2	179F
TWO CRUD DUDE	199F
COOL SPOT	299F
FATAL FURY	299F
DJ BOY	149F
F 22	149F
T . FORCE 2	149F
T . FORCE 4	199F
STAR FLIGHT	149F
TOM JAM & EARL	129F
BATMAN	199F
INDIANA JONES	149F
DESERT STRIKE	199F
FANTASIA	149F

MEGADRIVE

ET ENCORE
BEAUCOUP
PLUS DE
JEUX EN
BOUTIQUE,
N'HESITEZ
PAS A
TELEPHONER

BON DE

COMMANDE:

MANDAT LETTRE

CHEQUE

NEUFS MATERIELS OCCAZ

NEO GEO COMPLETE	2390F	SUPER NIN. SANS JEU	549F	
JOYSTICK NEO GEO	449F	SUPER NES SANS JEU	799F	
TRANSFORMATEUR 9V	129F	SUPER FAMICOM S. JEU	999F	
JOYPAD PRO 2	99F	NEO GEO SANS JEU	1990F	
JOYPAD KONAMI	399F	GAME BOY + 1 JEU	349F	

	I COL	117017		AR	TOURNER AU:
QTE	TITRES	CONSOLES	F	PRIX	4 RUE
			Ţ		CAMPAGNE
			4		PREMIERE
			_		75014 PARIS
+30	F DE FRAIS DE	PORT TOTAL			75014174160
NOM:		CP:		R	EGLEMENT PAR:

VILLE:

PCE CD-ROM REVIEW

PCKIDGO ROCKABILY

00兆0080億%



Le plateau de télévision est l'un des niveaux les plus loufoques du jeu. Les aliens y remplacent avantageusement Patrick Sabatier!



Dans ce niveau, vous survolez la mer. De toutes les créatures qui vous entourent, pas une ne vous viendra en aide, au contraire!

AVIS

oui!



SAM

Un bon petit soft. Le scénario n'est pas original mais jeu est dans l'ensemble très marrant. Il faut savoir que l'on retrouve vraiment l'ambiance, l'atmosphère, en un mot l'univers de PC Kid. Les

musiques sont très sympa, on peut même chanter en karaoké sur 🛶 générique de présentation (vous vous en souvenez peut-être, à mon retour de Chicago, j'ai ramené m photo d'un appareil qui se connectera à la NEC, et qui vous permettra de vous enregistrer...). De plus, la qualité du son "sent" le support CD. Quant aux graphismes, sont de la même veine que ceux des jeux de plates-formes (ou même du PC Kid Denjin), et vous ne risquez guère de vous sentir dépaysé. Si vous avez aimé les premiers PC Kid, vous pouvez foncer. Si vous ne connaissez pas, c'est peutêtre le moment d'essayer.

TRANSFORMATIONS DÉLIRANTES

héros a la possibilité de se transformer. Voic quelques exemples de ces mutations éton nantes...







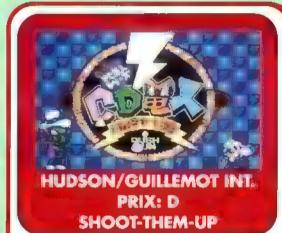






I revient enfin! Le retour de PC Kid était depuis longtemps annoncé sur CD-Rom, et c'est chose faite avec ce shoot-them-up aux mille couleurs et... aux mille dangers!

Pour cette nouvelle version de PC Kid (Bonk aux USA), notre homme préhistorique a de nouveau mis de côté sa peau de mammouth et son crâne d'acier. Pourquoi? Pour enfiler sa tenue de cyberpunk! Car. comme dans PC Kid Denjin sur carte, on se retrouve avec ce CD plongé au cœur d'un gigantesque shootthem-up. Le scénario? Comme d'habitude, les princesses sont allées se coucher, les fiancées sont dans les bras de leur petit ami et les terribles aliens de la mort sont de retour. Le but de vos adversaires? Un nouveau projet, très inattendu; ces petits extraterrestres ont décidé d'envahir notre bonne vieille planète et de prendre le pouvoir. Surprenant, non? Rassurez-vous, pour une fois, la contre-offensive sera vraiment corsée... Notre héros masqué possède le pouvoir de s'envoler. Et, ce qui est plus impressionnant, a la capacité de se transformer, changeant de look et, surtout, d'armes. C'est original, marrant et, souvent, mortel... pour l'ennemi, bien sûr!



PRESENTATION

89%

Après un petit dessin animé, on peut chanter en karaaké sur le générique d'introl

GRAPHISMES

86%

Ce ne sont pas les plus beaux sur NEC, mais ils sont dans l'ambiance "PC-kidienne".

ANIMATION

87%

Le scrolling est très fluide, ça bouge bien, c'est rapide. Bref, ça colle.

MUSIQUES

87%

Toujours dans l'ambiance loufoque de la série PC Kid, avec les améliorations dues au CD en plus.

BRUITAGES

70%

Nombreux et sympa, mais ils auraient pu être plus travaillés.

DUREE DE VIE

88%

Le jeu est très difficile, comme beaucoup de shoot'em up sur NEC.

JOUABILITE

200%

Les maniements du personnage se font quasiment sans problèmes. Ça tourne bien!

INTERET

84%

Un bon petit shoot-them-up qui vous fera passer de très bons moments.









DISPONSIBLE SUA: Amiga, PC, N.E.S.



POUR PLUS DE RENSÉIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTÉR: Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL, R.U.



1ère chaine de magasins de jeux vidéo neuf et d'occasion en France !!!

• 57, av des Gobelins, PARIS 13ème - Tél. : 47 07 33 00 (mètro : Place d'Iralie)

• 5, bld Voltaire, PARIS 11ème - Tél. : 43 38 96 31 (mètro : République)

- PRIX : les plus bas a marché!
 STOCK : + de 10 000 produits
- ECHANGE : Nous échangeons vos consoles et jeux contre 🐠 neuf ou de l'occasion + ACHAT : Nous rachetons votre matériel comptant + GARANTIE :

Tous nos jeux (neufs ou d'occasion) sont garantis 1 an • SAV : 2 techniciens réparent votre matériel en express • FIDELITE : 4 jeux neufs ou d'occases achetés sur une période d'un an = 1 jeu offert de votre choix

PLUS DE 200 000 CLIENTS NOUS ONT DEJÁ FAIT CONFIANCE DEPUIS 9 AAS, N'HÉSITEZ PLUS, VENEZ CHEZ ULTIMA

ULTIMA a été nommé plusieurs années de suite "Meilleur distributeur" par ATARI France. Tout notre matériel est en version française, garanti 1 an par ATARI.

JAGUAR

1ère console de jeux 64 bits (Pas de ralenti, 68 millions de couleurs, mapping, 850 millions pixels par seconde, morphing. Du jamais vu ! génial ! Merci ATARI ! Quel cadeau de Noël !!!)

JAGUAR + 1 jeu 1790 F **JEUX DISPONIBLES ENTRE 300 ET 600 F**

- CHECKERED FLAGG II: Mieux que Virtual Racing,
- ALIEN VS PREDATORS : Exceptionnel, du jamais vu !
- TINY TOON: Ca va très vite ...
- CRESCENT GALAXY: Shoot them up,
- CYBERMORP: Star Fox par 10,
- RAIDEN: Shoot them up,
- DINO DUNES : Des dinosaures réels.
 - * Nous reprenons vos anciennes consoles et jeux en déduction de votre achat d'un JAGUAR

ATTENTION: Il n'y en aura pas pour tout le monde pour Noël !!!

LYNX LYNX + BATMAN

Disponible, nous appeler!

ULTIMA est le 1 er point de vente, nous sommes agréés par Guillemot (importateur officiel). Tout notre matériel est en version française et garanti 1 an.

NEO GEO + câble péritel + manette 2490 F NEO GEO + 1 jeu du choix (690 F) 2990 F

Pour tout achat d'une console + 1 jeu, nous vous offrons un échange gratuitde votre jeu.

JEUX	OCCASION	NEUF	JEUX	OCCASION	NEUF
2020 SUPER BASEBALL	499 F	710 F	LEAGUE BOWLING	399 F	690 F
3 COUNT BOUT	999 F	1490 F	MAGICIAN LORD	399 F	690 F
ALPHA MISSION II	699 F	950 F	MUTATION NATION	899 F	1190 F
ART OF FIGHTING	1099 F	1490 F	NAM 75	399 F	590 F
BASEBALL STAR PROFESSIONA	399 F	590 F	NINJA COMBAT	499 F	690 F
BASEBALL STARS II	899 F	1290 F	NINJA COMMANDO	899 F	1290 F
BLUE'S JOURNEY	399 ₽	590 F	RIDING HERO	399 F	790 F
BURNING FIGHT	499 F	950 F	ROBO ARMY	799 F	1050 F
CROSSED SWORD	399 F	690 F	SAMOURAI SHODOWN	1399 F	1690 F
CYBER LIP	399 F	690 F	SENGOKU	499 F	790 F
EIGHT MAN	599 F	790 F	SENGDKU II	1099 F	1490 F
FATAL FURY	699 F	990 F	SOCCER BRAWL	799 F	990 F
FATAL FURY II	1199 F	1490 F	SUPER SIDEKICKS	1199 F	1490 F
FOOTBALL FRENZY	799 F	990 F	SUPER SPY	399 F	590 F
GHOST PILOT	399 F	590 F	THRASH RALLY	699 F	990 F
JOY JOY KID (PUZZLED)	399 F	690 F	TOP PLAYER GOLF	399 F	790 F
KING OF THE MONSTERS	499 F	690 F	VIEW POINT	1290 F	1690 F
KING OF THE MONSTERS I	899 F	1290 F	WORLD HEROES II	1199 F	1490 F
LAST RESORT	1099 F	1360 F	TO WARE THE PARTY OF THE		

CADEAU: Pour tout achat de 3 jeux neufs sur une période d'un an, nous vous offrons un jeu. Pour 4 échanges, nous vous offrons un échange gratuit. Demandez votre carte de fidélité.

ACHAT :

Nous achetons consoles et jeux comptant ou en

bon d'échange.

Exemple: NEO GEO: 1090 F SUPER SIDE KICK: 700 F

ECHANGE: Echangez vos jeux pour 100 F (+ de 50 jeux)

ULTIMA Boutiques Province

- Marseille 26, rue de la Palud 13001 Tél. : (16) 91 33 24 25
- Mulhouse 13, rue de Hugwald 68000 Tél. : (16) 89 66 37 67
- Perpignan 2, rue Lafayette 66000 Tél.: (16) 68 56 76 20
- Tours 97, avenue Grammont 37000 Tél.: (16) 47 64 51 51
- Bastia 3, rue St François 20200 Tél. : (16) 95 31 68 70
- Juan Les Pins 14, avenue Manpassant 06160 Tél.: (16) 93 61 10 21
- Aix Provence 40, cours Sextius 13100 Tél. : (16) 42 27 59 45
- Nimes 4, rue des Greffes 30000 Tél. : (16) 66 76 16 16
- Blois 48, rue Beauvoir 41000 Tél. : (16) 54 74 44 53
- Grenoble 4, rue des Bergers 38000 Tél. : (16) 76 64 06 11

Tél.: 43 38 96 31 Fax: 43 38 11 86 Mêtro : République

ULTIMA - GOBELINS 57. Av des Gobelins - PARIS 75013 Tél.: 47 07 33 00

Métro : Place d'Italie/Gobelins

ULTIMA - TURIN 21. rue de Turin - PARIS 75008 Tél.: 42 94 97 14

Ce magasin ne vend pas de jeux et matétiels neufs Mêtro: Turin/Rome/Liège

SEGA

MEGADRIVE fr* + câble péritel + 2 manettes 499 F MEGADRIVE 2 690 F MEGADRIVE fr* + 1 jeu au choix parmi sélection ... 549 F MEGA CD 2 + 1 jeu 1990 F

NINTENDO

SUPER NINTENDO'S 590 F	+ STREETFIGHTER II 790 F
SUPER NINTENDO fr 690 F	
SUPER NES 990 F	
FAMICOM 1390 F	+ STREETFIGHTER II 990 F

ACHAT

Nous ACHETONS COMPTANT ou en bon d'échange tous vos jeux et console au PLUS HAUT COURS - marché.

MEGADRIVE COMPLETE 400 F SUPER NINTENDO 500 F

Exemple matériel:

ACCESSOIRES PROMO -50%

PRO 2: Joypad + tir auto + ralenti + paddle		
ADAPTATEUR : Cartouche Japonaise et USA	49	F
FIGHTER 2: Joypad pour jeux baston, 6 boutons	99	F
JOYPAD origine :		
JOYPAD sans fil:	59	F
JOYSTICK PRO 5 : Joystick arcade, fighter 6 boutons. 2	59	F

+ de 30 autres accessoires sont disponibles, nous avons tout !!!

PROMO GENIALE:

Pour tout achat d'un jeu neuf, nous vous offrons un adaptateur cartouche Jap/USA con une remise de 50% sur le PRO 2 soit 35 F le joypad

JEUX NEUFS		JEUX D'OCCASI	JEUX CD			
		379 F	ALTERED BEAST		Joux frençois :	
	AMAZING TENNIS	399 F			DUNE	44
	Last Late 11 at 11 at 11 at 12		CYBER BALL		FINAL FIGHT	39
	ALLADIN (NEW)	449 F		99 F		37
	ASTERIX	399 F	DONALD	119 F	NIGHT DOP	39
	BEST OF THE BEST (NEW)	449 F	WORLD CUP ITALIA	119 F	BATMAN	44
	BULLS VS BLAZERS		SHADOW DANCER	119 F	PRINCE OF PERSIA	39
	BUBSY (NEW)	3491	SHINOBI	119 F	Joux (aponnals :	
	CHAKAN	249 F	ESWAT	119 F	AFTER BURNER NI	38
	COOL SPOT			119 F	AX 101	49
	DAVIS CUP (NEW)	449 F	MICKEY	119 F	RAUNA 1/2	44
	ECCO LE DAUPHIN		AQUATIC GAMES	119 F	SILPHEED	590
	EA HOCKEY	199 F	BATMAN	149 F	SONIC III	59
	EUROPEAN SOCCER	349 F	FIGHTING MASTER	149 F	Journ US:	
	FORMULA ONE (NEW)	399 F	IMMORTAL	149 F	CHRCK #OCK	44
	FLASH BACK	349 F	MADASH Shar 2	149 I	COOL SPOT	449
	FATAL FURY	349 F	SONK 2	149 F	ECCO LE DAUPHINI	44
	GENERAL CHAOS (NEW)	419 F	SHADOW OF THE BEAST	149 F	HOOK	445
	JURASSIC PARC (NEW)	399 F	E A HOCKEY	199 F	SPIDERMAN	39
	JUNGLE STRICKE	3491	MICKEY AND DONALD	199 !	TERMINATOR	449
	LAND STALKER (NEW)	449 F	SPLAFTER HOUSE IT	199 F		
	MICKEY AND DUNALD	249 F	TALESPIN	199 F	PROM	
	MORTAL KOMBAT (NEW)	449 F	TAZMANIA	199 F	FRUI	II.
	ROCKET KNIGHT (NEW)	449 F	THUNDER FORCE III	199 F		
	SHINOBI 3	349 F	BULLS LAKERS	249 F	STREE	
	STREET OF RAGE II	349 F	ECCO LE DAUPHIN	249 F	FIGHTER	111
	SHINNING FRA	449 F	HHLPA HOCKEY 93	249 F	LIGHTER	r II
	SPIDERMAN X MAN	399 F	STREET OF RAGE	249 F	- manei	te
			COOL SPOT	299 F		
	FURTLES MINJA	349 F	FATAL FURY	299 F	fighter	

FLASH BACK

TURTLES TOURNEMENT

FIGHTER (NEW)

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR UNIVERSAL: (AD29) permettant d	utiliser
cartouche US/JAP/Fr sur toute console Française et autres	
JOYPAD origine :	. 69 F
DYNA-1 : Joypad auto fire, ralenti	. 69 F
JOYSTICK 6 boutons : Toutes fonctions	. 69 F
PRO 5 : Joystick arcade professionnel	259 F

PROMO GENIALE :

Pour tout achat d'un jeu neuf, nous vous offrons un adaptateur universel pour cartouche Jap/USA ou une remise 1, 50% sur le DYNA-1 soit 35 F le joypad

JEUX NEUFS JEUX D'OCCASION ADDAMS FAMILY IS 390 F STREET FIGHTER II F ALIEN VS PREDATOR RUSHING REAT & 249 F 299 F SUPER TENNIS Fr ASTERIX SUPER SOCCER To ACTRAISED IT 549 F ADDAMS FAMILY III BATMAN RETURN 229 F PILOT WINGS III BLUES GROTHERS KICK OFF III BUNTERMAN SUPER PROBOTECTOR COOL SPOT 499 F CANTONA FOOTBALL 439 F STARWARS fr DRAGON BALL Z II ZELDA 249 F CASTELVANIA Fr FINAL FIGHT II 179 F ANOTHER WORLD FO FINAL FANTASY JI 499 F MARIQ KART Fr JURASSIC PARC STAR WINGS Fr JIMMY CONNORS 419 F DRAGON BALL Z III PENMINGS 199 F STREET FIGHTER II TURBO MARIO COLLECTION 389 F Poer IIII versions at autres types, 549 F neus oppeler. MARIO KART 389 F OUT OF THIS WORLD 249 F PRINCE III PERSIA 189 F RANMA 1/21 et # 489 F ROAD RUNNER 299 F ROCKETTER 149 F RUSHING BEAT 149 F 395 F STAR WARS 349 F 189 F SOUL READER 499 549 F CHAPHERD STREET FIGHTER II TURBO 449 F

549 F 349 F

FRAIS D'ENVOL

349 F Pour les versions et autres types,

STAR WARS II

TINY FOOMS

ZELDA

GAME BOY + 1 jeu 200 F Exémple jeux **MEGADRIVE: SHINING** FORCE, FATAL FURY, MORTAL KOMBAT, FLASH BACK 200 F SUPER NINTENDO:

MORTAL KOMBAT, MARIO COLLECTION, SOUL BLAZER RANMA 1/2 300 F

199 F

199 F

239 F

239 F

739 F

239 F

299 F

299 F

299 F

299 F

349 F

390 F

Nous vous reprenons tous vos ieux **MEGADRIVE** contre des ieux SUPER NINTENDO sans rien payer (à valeur égale). Possibilité de remplacer votre ancienne console et tous vos ieux contre console et jeux d'une autre maraue.

ROMO

STREET FIGHTER II + monette 6 boutons ou DRAGON BALL Z II

ACTION REPLAY 299 F TERMINATOR X 299 F

ECHANGE

Echangez vos jeux à partir de 50 F, plusieurs milliers de jeux vous attendent !!!

CADEAU:

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,

Pour 4 échanges par an, le 5ème est gratuit.

DATE...... SIGNATURE

POUR TOUT ACHAT DE 4 JEUX NEUFS OU D'OCCASION SUR MEGADRIVE, SUPER NINTENDO, GAME BOY, GAME GEAR, LYNX, MASTER SYSTEM, NES, NEC, SUR UNE PÉRIODE D'UN AN, NOUS VOUS OFFRONS GRATUITEMENT UN JEU DE VOTRE CHOIX !!!

599

Adresse o				
fél. (oblig				
RODUIT_	PROX	MONTANT		L 100 F, LOGICIEL 25 F
			LI_LI DATE D	

Nom Prénom

5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 🚍 96 31 - Fax : (1) 43 38 11 B6 pour la YPC demander Thierry.

GAMEBOY REVIEW

es aventures de Zelda et de Link sont aussi
célèbres que celles de Mario. A elles seules, ces
deux séries forment une bonne partie du monde Nintendo. Comment monsieur Miyamoto, créateur de
Zelda et de Mario, fait-il pour avoir autant d'idées?
vous êtes du genre râleur, à demander pourquoi
nos amis japonais n'ont pas créé plutôt une nouvelle
version de Zelda pour la Super Nintendo, si vous trouvez que l'écran de la Game Boy est indéchiffrable...
tournez la page! Mais sachez que vous allez manquer
quelque chosel Après tout, il existe des loupes pour
cette console, et, surtout, ce jeu est LE meilleur sur
Game Boy... Alors, reste-t-il quand même quelques
amateurs? Ils ont raison! C'est partiii!

"Diliiling"... Le logo Nintendo vient d'apparaître. Il fait sombre. Au loin, un petit navire tente de résister à la tempête qui fait rage... La foudre frappe de toute part, mais, mais... sur le bateau, agrippé à une corde... Ouil c'est bien lui: c'est Link, celui qui sauva naguère douce et tendre princesse Zelda. Il a quitté monde d'Hyrule. Sortira-t-il vivant de l'ouragan? Bien sûr, c'est le héros. La tempête calmée, on le retrouve échoué sur la plage d'une petite île. La première chose qu'il remarque à son réveil, c'est un œuf géant sur le sommet de la montagne qui domine ce territoire. C'est ici que votre aventure commence. Vous devrez explo-

rer huit immenses donjons, résoudre une multitude d'énigmes, plus difficiles les unes que les autres, et, enfin, retrouver les instruments de musique qui vous permettront peutêtre de quitter cette île.

La vue de dessus est identique à celle de la version Super Nintendo, et vous avez droit à trois sauvegardes différentes.

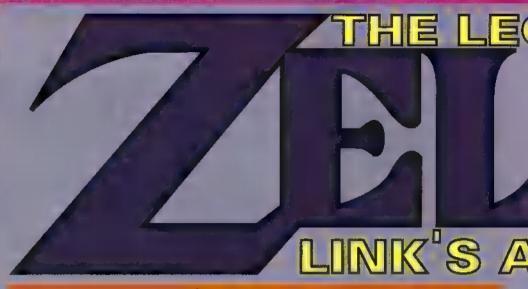


oui



Ce jeu est valment un cherd'œuvre. Les graphismes sont très mignons et détaillés, le scénario très bien ficelé, le suspense constant, les enigmes pas toujours évidentes à résoudre... le le toul est accompagné de jolis morceaux, dont certains inspirés de la musique de la version SNIN. L'aventure est très longue et quelques séquences ne sont pas sans rappeler un jeu de plates

formes nommé Super Mario... C'est à se demander comment is ont pu placer autant de données dans une cartouche, laquelle, il est vrai, pèse 4 Mb. Point positif, les textes sont intégralement en français. C'est super! Dommage, pourtant, que ceux-ci soient souvent à la limite de la vulgarité ("bidule, franch'ment..."). Sans cela, is jeu aurait obtenu un bon 98%. Quoi qu'il en soit, ce soft reste un méga-hit à posséder absolument.



À LA PECHE

Certaines scènes dans le jeu sont en vue de profil. Ici, Link s'adonne aux plaisirs de la pêche. Il paye ses droits au vieux pêcheur, il hop! une vue de profil. Ça n'apporte rien à l'aventure mais c'est marrant. Sachez qu'il existe aussi des séquences, hélas! trop courtes, de type plates-formes, au cours desquelles l'on se bat contre les ennemis de Mario.



Voici, intégralement dévoilée, la carte de l'île. Vous avez la possibilité de connaître le nom d'une zone de la carte. Vous devez pour cela déplacer curseur sur la zone choisie.



C'est dans cette demeure que commence le jeu. La jeune fille qui vous a recueilli habite ici. Notez que la traduction de l'américain au français n'est pas très réussie.



GEND OF

WAKENING

VOTRE MISSION, SI VOUS L'ACCEPTEZ....

C'est près de l'œuf sacrè que vous devez rapporter les instruments de musique une fois que vous les aurez récupérés. Comment savoir s'ils sont en votre possession? C'est simple: ils sont visibles dans la liste des objets.



L'œuf est au sommet de la montagne qui domine l'île sur laquelle vous avez èchoué (!).



En haut à gauche, tous les instruments que vous devez retrouver pour pouvoir quitter l'île. Tout en haut, les objets que vous êtes en train d'utiliser. Juste en dessous, les objets en votre possession que vous pouvez utiliser si vous les sélectionnez.

AVIS

oui!



SWITCH

Zelda, toujours et encore: on ne s'en lasse pas, et ce n'est pas cette version Game Boy qui va nous en dégoûter. Etonn a m m e n t proche de la version SNIN, elle m'a surpris par le nombre

incroyable d'objets à récupérer, l'étendue du territoire à explorer, la variété des ennemis, etc. Une fois la partie commencée, impossible de s'arrêter. Il est presque inutile de vous préciser que les graphismes sont superbes, la bandeson et la musique enchanteresses et que, cerise sur le gâteau, les textes sont en français! C'est sans conteste le meilleur jeu d'aventures sur GB. Rien, je dis bien rien n'a été oublié, tout y est, c'est génial, dément, extraordinaire, magnifique, je suis heureux. Moi qui n'ai pas de Game Boy, je vais de ce pas m'en acheter une!



Le téléphone fait son apparition. Vous pouvez contacter certaines personnes qui vous foumiront des renseignements. Pensez aussi à fouiller partout dans les maisons.





Jous devrez explorer huit "
Jonjons plus vastes les uns
Jue les autres. Même système
Jue sur la Super Nintendo,
même style, il faut d'abord
Coupérer la petile clé...

GAMEBOY REVIEW



EDITEUR: NINTENDO DISTRIBUTEUR: NINTENDO DISPONIBILITE: NOVEMBRE PRIX: C

AVENTURE

1 JOUEUR

CONTROLE: BON

DIFFICULTE: MOYENNE/DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE: 1

CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION

80%

Une intro sympa qui vous situe le contexte. Une notice claire.

GRAPHISMES

90%

Très bons pour une Game Boy, on dirait ceux de la SNIN mais sans les couleurs!

ANIMATION

88%

scrolling est très fluide. Les phases de profil sont attrayantes.

MUSIQUE

95%

Très variées. Quelques thèmes de la SNIN sont parfaitement adaptés.

BRUITAGES

87

Très bons, ils correspondent parfaitement aux actions.

DUREE DE VIE

95

Un bon scénario, une difficulté bien dosée: le tout vous tiendra longtemps en haleine.

JOUABILITE

7**9** .

La sélection des objets que l'on veut utiliser n'est pas très pratique. A part ça, c'est O.K.

INTERET

95%

Un grand jeu, beau, plein de rebondissements, avec des textes en français (parfois peu châtiés).

NES

nutile de vous parler du film "Jurassic Park". Je suis certain que vous connaissez déjà l'histoire de , à Parlons plutôt de l'adaptation de ce demier sur la NES.

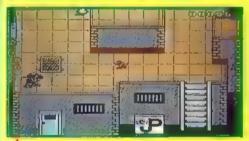
Vous voici dans rôle du docteur Grant. Votre mission, toutefois vous llacceptez, consistera détruire les œufs de dinosaure que vous trouverez

sauver les enfants des griffes de ces terribles bestioles ancestrales. Compns? Ainsi à la fin du premier niveau du jeu, il faudra s'occuper de Tim, pour eviter qu'il ne se fasse écraser par une horde de tricératops furieux! Pas évident du tout de s'en sortir sans égratignures. Le deuxième niveau se passe dans un premier temps sur la terre ferme. Cette partie du jeu est identique à la précédente. En revanche, la seconde phase se déroule sur l'eau. Entre deux coups de rame, écrasez avec votre Zodiac les œufs qui flottent à la surface de l'eau. Prenez garde aux dinosaures aquatiques, mais aussi aux dilophosaures qui vous crachent des boules de feu depuis berge. Le boss fin de niveau est carrément infernal. Cet affreux Tyrannosaurus Rex (tiens, comme

carrément infernal. Cet affreux Tyrannosaurus Rex (tiens, comme chien de ma voisine!) fait montre d'un appétit plus que débordant, et ne s'y prendra pas deux fois pour vous croquer, vous et l'enfant que vous venez de délivrer. Il vous faudra bien du courage pour vous en sortir indemne. Et, surtout, avant d'arriver aux boss fin de niveau, galère sera longue à travers les véritables labyrinthes que constituent les différentes étapes du jeu!



Vous avez certainement, dans votre jeunesse, à l'époque des fêtes de Pâques, cherché dans le jardin de vos parents ou de vos grands-parents des œufs en chocolat? Mais avez-vous jamais cherché des œufs de dinosaure?



En voilà un! En haut de l'écran, là, un œuf de dinosaure! Sur le toit, et partout ailleurs, il faudra ne pas en oublier un seul... Sinon, pas de carte magnétique! Un petit tour à l'intérieur des locaux de Consoles+. Z'avez remarqué Sam avec son chapeau? Ne négligez pas l'un de ces nombreux ordinateurs: peut-être vous ouvrira-t-il la porte du parc.



AVIS

OUL BIAIS



The particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particular of the particul

memicine au prioce ou a des amnoules dans la peumde la main. Les quatre Continue ne seront pas de troppour venir si pout de cette cartouche. A moins d'ématteint de l'urassichemicomens algue une serouche liée mai mouverne.



Le boss du premier niveau: une horde de tricératops, pas contents du tout de vous voir investir leur territoire, vous foncent droit dessus. A vous de les éviter!



Deuxième niveau. Comment prendre les munitions sans se faire croquer par l'un de ces deux tyrannosaures?



PRESENTATION

75%

Après l'écran-titre d'Ocean, une démo du premier niveau du jeu se met en route. Sympat

GRAPHISMES

77%

lls sont très bons pour une NES, mais pas assez colorés ni détaillés. Dommagel

ANIMATION

/5%

Scrolling O.K., fluidité O.K., déplacement des sprites O.K. Mais voilà, tout est un peu trop lent...

MUSIQUE

80%

De bonne qualité. De toute façon, si elle ne vous plaît pas, une option permet de l'inactiver.

BRUITAGES

77%

Réalistes (blen que je n'aie jamais entendu de dinosaure avant!), et de bonne qualité.

DUREE DE VIE

80%

Malgré 4 Continue, il vous faudra pas mal de temps pour terminer Jurassic Park.

JOUABILITE

72%

Aïel Le maniement du docteur Grant est assez mauvais, d'où crampes à la main, d'où joueur(s) énervé(s).

INTERET

79%

Un bon jeu pour cette console. Difficile à terminer, mais, surtout, trop difficile à manier.

DIGITER

BLANCO WORLD CLASS RUGBY

BATTEL TOADS IN BATTLEMANIACS 449F

RHRSY

ERIC CANTONA

F1 POLE POSITION

HMMY CORNORS

RILLIS VS RIAZERS

DUNGEON MASTER

FIRST SAMOURAL

NHLPA HOCKEY

PGA TOUR GOLF

AERA III

ALADDIN

POCKY AND ROCKY

AMAZING TENNIS

BATMAN RETURN

BLUES BROTHERS

DRAGON BALL Z 2

FATAL FURY 2 (GAROU DENSETSU)

LOONEY TOON-ROAD RUNNER

MORTAL COMBAT (original)

MYSTICAL QUEST - MICKEY MOUSE 495F

BATTLE BLAZE

COMBATRIBES

FINAL FIGHT 2

JOE AND MAC 2

MAGIC SWORD

MARIO COLLECTION

NIEGEL MANSEL FI

PRINCE OF PERSIA

MARRIE ORDYZS

OUT OF THIS WORLD

GUN FORCE

GACA

HIRASSIC PARC

SUPER NINTENDO

MORTAL COMBAT

POCKY AND ROCKY

STREET FIGHTER 2

SUPER THRICAN

SONIC BLASTMAN

SIM CITY

TA7MAMIA

TIMY TOOM

RAHMA 1/2

RANMA 1/2 2

RANMA 1/2 3

SEPTENTRION

SKY MISSION

STARWARS 2

RUSHING BEAT 2

SENGOKU DENSHO

SOUL AND SWORD

SUPER KICK OFF

SUPER SWIY

TINY TOON

WALKEN

Y'S 4

WORLD HEROES

SWORD LORD

STREET FIGHTER TURBO

TETRIS 2 + BOMBLISS

THE KING OF RALLYE

TAINT MUTANT WARRIORS

SUPER GHOULS AND GHOST

SEIXEN DENSFTSU (LEGENDE EPTE SACREE)

WWF 2 ROYAL RUMBLE

SUPER BASEBALL 2020

TECMO NOA BASKETBALL

SUPER JAMES POND - ROBOCOP

489F

499F

419F

Tál

ALGE

349F

549F

455F

410F

399F

495F

349F

Tål.

349F

299F

299F

299F

Tél.

299F

299F

349F

299F

390F

Tál.

495F

2000

1995

299F

SUPER FAMICOM

Tál.

SUPER NES USA

DIGIT CENTER

489F

4298

2995

395F

419F

469F

449F

449F

499F

439F

495F

460F

4498

549F

Tál.

299F

590F

Tél.

549F

299F

Tál.

Tél.

549F

299F

390F

395F

690F

395F

299F

349F

Tál

799F

690F

Tál

15 - CENTRE COMMERCIAL V2 59658 VILLENEUVE D'ASCQ CEDEX TÉL. 20.47.43.84 - PARIS: (16) 20.47.43.84 VENTE PAR CORRESPONDAN

PROCHAINEMENT DIGIT CENTER VOUS DONNE RENDEZ-VOUS

DANS LE PAS-DE-CALAIS (62)

* PROMO

Super nîntendo

2 POIGNÉES INFRAROUGES

ATTENTION:

+ RÉCÉPTEUR =

votre ancien adaptateur fonctionne toujours?

DIGIT CENTER vous le reprend et vous offre le nouvel adaptateur 60Hz pour l'achat de 2 jeux SUPER NES ou FAMICOM

MASTER SYSTEM

MINDIEN STOTEM	
ASTERIX	299F
CYBER SHINOBI	299F
DONALD DUCK	299F
GLOBAL GLADIATORS	299F
GOLVELLIUS	195F
IMPOSSIBLE MISSION	299F
MORTAL COMBAT	299F
PRINCE III PERSIA	299F
SHADOW DANCER	299F
STAR WARS	299F
STREET IN RAGE	299F
STRIDER	195F
WIMSLEDON 2	299F
WORLD CUP 93	2998
WORLD OF ILLUSION - MICKEY MOUSE	299F

MEGADRIVE

MEGADRIVE + SONIC + 2 Poig.	695F	LEMMINGS (Eur)	395F
	1190F	LOTUS TURBO CHALLENGE (Eur)	
MGD+STREET+MORTAL+2 Polg.	1490F	MEGALOMANIA (Eur)	
MEGADRIVE 2 + ALADDIN	995F	MICROMACHINES (Eur)	
MGD 2 + SONIC 2 + Compil.	1090F	MOONWALKER (Jop)	199F
MGD 2 + STREET FIGHTER 2	1190F	MORTAL COMBAT (Eur)	419F
ALADDIN (Eur.)	Tál.	MUHAMMAD ALI H.W.B (Eur)	3958
AMAZING TENNIS (Eur.)	395F	NHL ROCKEY 94 (Eur)	419F
ARIEL PETITE SIRENE (Eur.)	395F	NHL PAHOCKEY 93 (Eur)	395F
ASTERIX (Eur.)	395F	PGA TOUR GOLF 2 (Eur)	395F
BALL JACKS (Eur.)	395F	POPULOUS 2 (Eur)	395F
BATTEL TOADS (US/EUT.)	395F	ROAD RASH 2 (Eur)	395F
BUBSY (Eur.)	360F	ROCKET NIGHT (Eur)	3958
BULLS VS BLAZERS (US/Eur.)	395F	ROLLING THUNDER 2 (Eur)	399F
CARMEN SANDIEGO (Eur.)	395F	SHINNING FORCE (Eur)	449F
CHUCK ROCK (Eur.)	395F	SHINGBI 2 (Jop)	395F
COOL SPOT (Eur.)	395F	SHINOBI 3	Tel.
CRACK DOWN (Jup.)	329F	SIDE POCKET (Eur)	395F
DESERT STRIKE (US)	349F	SONIC 2 (Jap)	249F
DRAGON'S FURY (Eur.)	395F	STREET FIGHTER 2	Tél.
EA HOCKEY (US)	229F	STREET OF RAGE 2 (Eur)	395f
ECCO LE DAUPHIN (Eur.)	395F	STRIDER (Jap)	99F
EUROPEAN CLUB SOCCER (Eur.)	395F	STRIDER 2 (Eur)	395F
F22 INTERCEPTOR (US)	349F	SUNSET RIDERS (Eur)	395£
FAERY TALE (US)	395F	SUPERMAN (Eur)	3958
FATAL FURY (Eur./Jop.)	395F	THUNDERFORCE 4 (Eur)	395F
FLASH BACK (Eur./US)	395F	TINY TOON (Eur)	395F
G LOC (Jap.)	395F	TORTUE NINJA 4 (Eur)	395F
GLOBAL GLADIATORS (Eur.)	395F	UNIVERSAL SOLDIER (Eur)	299F
GP MONACO 2 SENNA (Jap.)	299F	USA TEAM BASKETBALL (US)	279F
HIT THE (US)	395F	WORLD OF ILLUSION-MICKEY (Eur)	395F
JOE MONTANA 2 (Jop.)	199F	WORLD OF ILLUSION-MICKEY (Jap)	299F
JOHN MADDEN FOOTBALL 2 (Eur.)	199F	WWF WRESTELMANIA (Eur)	395F
JONCTION (Jap.)	69F	X.D.R (Jop)	69F
JUNGLE STRIKE (Eur.)	395F	Adopteur secteur	99F
JURASSIC PARC (Eur.)	395F	Poignée PRO 2	99F
KING OF MONSTERS (Eur.)	395F		
KLAX (Jap.)	69F	MEGA CD 2+1 JEU CD	990F
LANDSTALKER (Eur)	395F	Titres MEGA III (News con	ntocter)

GAME BOY

Titres à partir de 99F (Nous can	locter)	METROID 2	195F
		MICKEY MOUSE 4 (Jap.)	235F
A LA POURSUITE D'OCTOBRE ROUGE	140F	MORTAL COMBAT	245F
BATTEL TOADS	195F	PAC MAN	195F
BOULDER DASH	195F	POP I	175F
DRAGONS LAIR	195F	PRINCE OF PERSIA	195F
EMPIRE STRIKES BACK	249F	PRINCE VAILLANT	195F
FACE BALL	195F	RTYPE 2	149F
FT RACE + Adoptoteur 4 joueurs	199F	WWF SUPER STARS 2	245F
GHOSTBUSTERS 2	195F	ZELDA (Jap.)	249F
HYPER LODE RUNNER	195F	Adaptateur secteur	79F
JYMMY CONNORS	229F	Action Replay Pro	245F
JURASSIC PARC	229F	Loupe Doc's Light (uvec lumière)	149F
KUNG FU MASTER	195F	Sarache Protector + (capacité	
MEGAMAN 3	249F	= 19 jeux)	1498

CAME GEAD

GAME GEAR	
ALIEN SYNDROM (Jap)	1498
DONALD (Jap)	1750
GLOBAL GLADIATORS (Eur)	2691
KINJA GAIDEN (Eur)	235
PRINCE PERSIA (Eur)	2551
SHINOBI 2 (Jap)	149
SHINOBI 2 (Eur)	235
SIMPSON'S VS THE SPACE MUTANTS (Eur)	2691
SPIDERMAN (Eur)	2551
STREET IIII RAGE (Jop)	195
STREET OF RAGE 2 (Jop)	2651
SUPER GOLF (Eur)	1491
WRESTLE MANIA S.C.C. (Eur)	2551
WORLD CUP SOCCER (Eur)	2651
WORLD OF ILLUSION - MICKEY (Jap)	255

ITA GEA

	HEO	GEO	
CONSOLE + POIGNEE	2290F	MAGICIAN LORD	690F
		MUTATION NATION	1190F
2020 SUPER BASEBALL	590F	MAM 75	590F
3 COUNT BOUT	1490F	NINJA COMBAT	790F
ALPHA MISSION 2	990F	MINJA COMMANDO	990F
ART OF FIGHTING	1290F	ROBOT ARMY	790F
BASEBALL STARS PROFESSIONALS	1290F	SAMOURAI SHODOWN	1590F
BLUE JOURNEY	590F	SENGOKU 2	1390F
BURNING FIGHT	690F	SOCCER BRAWL	990F
CYBER LIP	690F	SUPER SIDEKICKS	1490F
FATAL FURY 2	1390F	TOP PLAYER'S GOLF	690F
FOOTBALL FRENZY	990F	VIEW POINT	1490F
JOE LEGEND	690F	WORLD HEROES 2	1490F
KING OF MONSTERS 2	990F	Memory Card	190F
LAST RESORT	1290F	Poignée	449F

C.D.I PHILIPS

C.D.I PHILIPS	3490F	LES FABLES ESOPE 2	1119
ALICE AU PAYS DES MERVEILLES	349F	LOUIS ARMSTRONG SONGBOOK	199
ATELIER DE DESSIN 1	249F	MOZART	249
ATELIER DE DESSIN 2	249F	MYSTIC MIDWAY	299
BATAILLE NAVALE	299F	PEGASE	299
CAESARS WORLD OF GAMBLIN	249F	POWER HITTER	399
CD SHOOT	299F	QUEL EST DONC CET OISEAU?	299
ESCAPE FROM CYBER CITY	3998	RICHARD SCARRY 2	299
GOLF THE PALM SPRINGS	349F	SARGON CHESS	249
INTERNATIONAL TENNIS	399F	TANGRAM	249
JAMES BROWN	249F	TOM LE MAXIMAGIER	199
LA BELLE ET III BETE	299F	VIDEO GRAND PRIX	349
LA VILLE SURPRISE R SCARRY	249F	Poignée CDI PHILIPS	295
LES BETISES	299F	Souris	375
LES FABLES ESOPE 1	299F	Track Bull PHILIPS	499

BON DE COMMANDE

TITRES CO	NSOLES	PRIX
TOTAL A PAY	ER (+pert of emboli	Innu : 25F)
Je jave sur :	(conseles mi gros eccesso	iras : 50f)
SUPER KINTENDO (SUPERNES 🗀	SUPER FAMICIAN 🔲
MEGADRIVE	MASTER SYSTEM 🔲	NEO GEO
GAME BOY) GAME GEAR 🔲	CDI PHILLIPS 🔲

A ENVOYER A: DIGIT CENTER - 15 CENTRE COMMERCIAL V2 5965B VILLENEUVE D'ASCQ CEDEX +

NOM:	PREI	10M :			
ADRESSE:	********				
***************************************	CODEPO	STAL:			
AITTE:		TEL:			
REGLEMENT:	CHEQUE		CCP		
CONTRE REMODURSEMENT +35F		MANDAT L	ETTRE		
CAUTTE BLEBE No :				E.L.	_
EXPIRE LE:					2+52
CLCHISTIAT					0

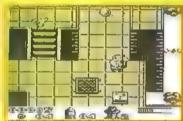


In the second control of the second control Panone come cour de sume de la version Game Boy, qui en vaur largement la peine Dans ce jeu, vous incamez le Dr Grant et devez aider les enfants, prisonniers du pars à échapper aux reptiles géants. Avant de rejoindre les enfants, il vous faudra ramas ser des œufs de dinosaure afin de récupérer les cartes magnétiques nécessaires pour accéder aux ordinateurs. Certaines de ces cartes vous ouvriront l'entrée des aboratoires; d'autres, que l'on insère dans les susdits ordinateurs, la porte du pare Derrière cette porte, se trouvent les boss de fin de niveau (dans l'ordre chronolepique, des tricératops, un tyrannosaure...). Les œufs de dinosaure sont disperses un peu partout à travers le parc, sur terre comme sur l'eau, sur les toits comme dans les labos. Ils sont évidemment bien protégés, et il vous sera très difficile de terminer un u sans ácrationera. D'autant que vous n'avez que trois vies et quatre Continue

pour arriver à la fin du jeu. Les tableaux sont assez variés et suffisamment longs pour que Jurassic Pass ne finisse pas au fond d'un tiroir au bout d'une

ŒUFS + CARTES = PORTAILS?!

Si vous yous posez des questions sur la corrélation entre des œufs, des cartes magnétiques et un portail, inutile d'aller chercher Paris à Katmandou! La réponse est là, sous vos yeux...



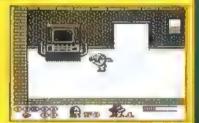
Commencez par récolter tous les œufs de dinosaure, dispersés un peu partout dans le parc. De plus, il se peut que vous trouviez des cadeaux surprises, mais attention! certains sont piégés.

Voici l'un des nombreux ordinateurs que l'on trouve dans les labos. Insérez la bonne carte et... à vous la liberté! Cependant, ce sont les boss de fin de niveau qui vous attendent derrière le portail du parc.





Lorsaue vous aurez ramassé votre guota d'œufs, ó miracle, une carte magnétique apparaîtra.



AVIS

oui, mais...



Après avoir testé les deux versions NES et GB de Jurassic Park, je peux affirmer sans risque d'erreur que c'est sur la Game Boy que je me suis le plus amusé. La maniabilité du personnage est meilleure que sur NES car il réagit plus rapidement. Cependant, elle reste toujours trop délicate. Cette version offre, pour ceux qui ne connaissent pas encore le parc, une option très utile et très belle: il s'agit d'une vue en rotation de

l'espace de jeu ainsi que d'un briefing qui précise les caractéristiques de chaque monstre. Un vrai trésor! Je terminerai en notant un défaut propre à tous les jeux sur Game Boy où il y a du mouvement; on a du mal à voir ce qui se passe sur l'écran. L'intérêt en souffre beaucoup et Jurassic Park n'échappe pas à la règle. C'est bien dommage!





'enfant avec vous et foncez sur la gauche de l'écran



PRESENTATION

Bravo pour l'aption qui vous permet de visualiser le parc et ses habitants! Une réussite.

GRAPHISME

lls sont ma foi très sympathiques, et on se plaît à promener le Dr Grant dans le parc et sur l'eau.

ANIMATION

ll n'y a aucun problème de ce cêté-là, tout est O.K. Elle est même plus rapide que la version NES!

MUSIQUE

Elle calle parfaitement à l'action, exploitant pleinement les possibilités de la Game Boy.

BRUITAGES

Sans être très nombreux, ils vous mettent bien dans l'ambiance de la partie.

DUREE DE VIE

ll est très difficile de venir à bout de ce sacré soft! Même avec quatre Continue.

JOUABILITE

Le maniement du Dr Grant est meilleur que sur NES, mais il reste encore trop peu précis!

Dommage que la jouabilité ne soit pas meilleure sur Game Boy. Un bon jeu quand même.

LE SOURIRE C'EST AU 69 36 40 62

LIVRAISON COLISSIMO 24

Toute commande passée avant 16 h ou reçue le matin part le même, suivant la dispanibilité des jeux. Prix révisables sans préavi

LES SUPER NEWS SFC/S NES

ACTRAISER 2 ALADIN

589

ART OF FIGHTING **FATAL FURY 2**

589 589

LES SUPER NEWS AMIGA CD 32

JAMES POND 2 **OSCAR**

270 235

PINBALL FANTAISIES SENSIBLE SOCCER ZOOL

299 320 299

Arrivages toutes les semaines de nombreuses nouveautés Super Famicom/NES, Megadrive, Neo Geo, Amiga CD 32 et 3 DO



LES SUPER PROMOS

299

589



LES SUPER PROMOS NEO GEO

SAMURAI SHOWDOWN ART OF FIGHTING 999 1 690 FATAL FURY 2 1 190 SUPER SIDE XICKS 1 390 FATAL FURY SPECIAL **WORLD HEROES 2** 1 390 POP'N HUNTER VIEW POINT 1 590

LES ACCESSOIRES NINTENDO ADAPTATEUR FX ADAPTATEUR 60 HZ 149 ADAPTATEUR 60 IIII + STREET FIGHTER 2 TURBO US MANETTE JOYCARD + STREET FIGHTER 2 TURBO JAP 549 549 AUMENTATION SUPER NES US 159 MANETTE PATRIOT 199

NI L

III LEGENDE DE L'EPEE SACREE LOGIC BOMB (FORTRESS) MACROSS **RANMA 1/2 3** RUN SABER SOLSTICE 2 SONIC WINGS (AERO FIGHTERS) STRIKER (ERIC CANTONA FOOTBALL) SUPER AIR DIVER SUPER CHINESE WORLD 2 SUZUKA 8 HOURS (NAMCO) STREET FIGHTER 2 TURBO

SUPER FAMILCOM

BATMAN RETURNS

FINAL FIGHT 2

FINAL STRECHT FT

ARCUS GOYSSEY (ARCUS SPIRIT)

DEAD DANCE (FIGHTING SPIRE)

DRAGON'S MAGIC (KONAMI)

WORLD HEROES

SUPER MES **CLAY FIGHTERS** COOL SPOT EQUINOX 369 369 FINAL FIGHT 2 MECHANIC WARRIOR (BATTLETECH) MONSTERS (ZOMBIES ATES HEIGHTBOURS) 499 NBA BASKET BALL TECATO 399 369 NIGEL MANSELL CHALLENGE SEVENTH SAGA (ENIX)

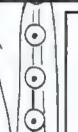
439 369 339 339 STREET FIGHTER 2 TURBO SUPER BATTLE TOADS SUPER JAMES POND SUPER SLAP SHOT SUPER STAR WARS 369 YOSHI'S COOKIES 339

SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z ACTION GAME 499 FLASHBACK F1 POLE POSITION 499 499 JURRASIC PARK 499 390 MARIO ALL STAR MISTER NUTZ 469 MORTAL COMBAT 519 **RAMNA 1/22**

MEGADRIVE

149 449 319 MANETTE 6 BOUTONS ALADIN. ANOTHER WORLD ASTERIX 395 BUBSY 395 FORMULA ONE (VROOM) 395 249 **GOLDEN AXE 3** JURRASSIC PARK 369 395 495 359 389 LANDSTALKER MORTAL COMBAT ROCKET KNIGHT ADVENTURES SHINING FORCE STREET FIGHTER 2' PLUS



consoles

149

159

commandez, c'est livré!

Consoles GAMES: BP 179 - 91006 Evry Codex

Vante par correspondance uniquement de landi un semedi, de 11 h 30 à 19 h 30 au 41 36 40 41

TITRE	PRIX	TITRE	PRIX
		PORT COLISSIMO	
		TOTAL A PAYER	

PORT PAR I SUPPLEMENTAIRE

MANETTE JOYCARD

X-TERMINATOR (ACTION PRO REPLAY FX)

PERITEL US/JAP

+ 30 F +10F

CONTRE REMBOURSEMENT JEU NEO CONTRE REMBOURSEMENT AUTRE JEU + 75 F + 65 F NOM :... PRENOAL:...

...... VILLE :

...... TÉL : Consoles GAMES: BP 179 - 91006 Evry Codex





Exp. fin ... /... Signature

MASTER SYSTEM REVIEW

JAMES POND II

CODENAME ROBOCOD

jouets du Père Noël, qu'il a pris en otage. Ce faisant, il en a profité pour truffer les environs de bombes (déguisées en pingouins!) qui doivent exploser dans dix-huit heures. Votre mission: récupérer les bombes et délivrer le Père Noël. Sans être des plus originaux, le scénario de ce jeunous fait découvrir des lieux surprenants. Au long des 60 niveaux que vous aurez le plaisir de parcourir, vous traverserez des tableaux consacrés aux jeux, à la gym, aux friandises, aux jouets, aux plaisirs de la salle de bains, etc. Des tableaux à craquer ou à croquer qui regorgent de bonus et de monstres errants et qui ont l'avantage de posséder plusieurs sorties menant à des niveaux différents. Ce système permet, une fois le teu terminé, de se relancer dans une nouvelle aventure dont le but sera cette fois de découvrir tous les tableaux-bonus et les niveaux cachés! En ce qui concerne votre personnage, de nombreuses possibilités d'évolution vous sont offertes. A la base, il ne peut que sauter et s'étirer de manière à atteindre les parties les plus hautes. Mais, par la suite, James va récupérer des bonus qui lui permettront d'utiliser un avion. une voiture, ou encore une baignoire pour explorer à fond les niveaux. Et pour le fun, loare y a également pensé, puisqu'un des bonus lui permettra de s'encanailler d'ailes d'ange pour s'envoler vers des cieux

AVIS

oui!



James Pond est, de loin, l'un des meilleurs jeux de plates-formes de son temps. Dans son adaptation sur SMS, la première chose qui frappe, c'est la vitesse. Sonic 2 avait déjà fait très fort, mais là, c'est l'extase, et attention, pas un ralentissement, même quand l'écran regorge (tout est relatif!) de sprites. Ambiance aussi bien rendue que dans les précédentes versions. Le passage dans le monde

des sucreries est "à croquer" et risque fort de vous mettre l'eau à la bouche. La réalisation est très proche de celle de la version MD et seule la richesse des décors manque à l'appel. Les musiques sont entêtantes, la jouabilité très appréciable, et la durée de vie ferait pâlir d'envie Sonic. En fait, James Pond sur SMS est une réussite. Foncez!

VOS MOYENS DE TRANSPORT

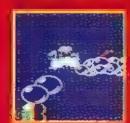
dames Pond n'est pas le gente de personnage a perdre son temps a marcher. Et le Père Noë a eu la bonne idée de fourrer sui son chemin quelques bonus qui lui permettent de rouler ou de voler. En voici quelques exemples.



olture o époque, priares etractables, conduite assislée... Détruit tout ennemi sur son chemin. Etat neul. Annonce 34621.



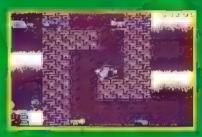
d'aviateur et casque en prime. Prix a debattre, bonné autonomie de vol. Annonce 72968.



Occase d'enfert Baignoire volante pour amuser bébé capricieux. Fonctionne en l'al comme sur terre. Prix raisonnable Annonce 84071.



Une fois
ces bonus
écoltés dans un
ordre savant,
rous obtiendrez
une petite surbrisa. Commencez par prendre
le gâteau, puis...
Oh! et puis,
débrouillez-vous!



de sortir de votre coquille, James. Ce n'est pas en restant terré de la sorte que vous pourrez délivrer Santa Claus!



PRESENTATION

67%

Pas d'écrans intermédiaires, une introduction explicite et un écran-titre passable.

GRAPHISMES

82%

D'un très bon niveau pour cette consale, ils sont colorés et fins et le sprite est bien travaillé.

ANIMATION

78%

Le scrolling est parfois très rapide et l'animation du sprite principal est bonne.

MUSIQUE

84%

Cortains thèmes sont très connus. Les musiques sont entraînantes et en parfait accord avec l'action.

BRUITAGES

<u>80%</u>

Finis les bip incessants. Les bruitages sont du niveau de ceux de la version MD.

DUREE DE VIE

Q E 0/.

Le jeu se termine vite, mais on le reprend volontiers car il y a plusieurs sorties à chaque niveau.

JOUABILITE

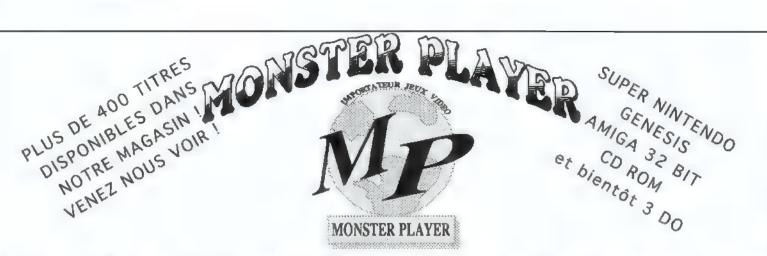
87%

Le maniement du personnage est très souple et les deux boutons du pad sont bien mis à profit.

INTERET

91%

Identique à la version MD. Une référence en matière de jeu de plates-formes.



5, rue Dreyfus - Dupont Zone industrielle Deux Fontaines 57000 METZ Téléphone : 87.32.18.62.

GENESIS	NC
Aero the Acrobat	
Aladdin	390 F
Barbie	NC
Chase HQ 2	362 F
Pashin' desesperados	340 F
Pavis Cup Tennis	415 8
Pual Turbo remonte	361 F
Gunship	NC
Gunstar Heroes	NC.
Hook	415 F
Mazana Saga	NC
Mig 29 Fulcrum	389 F
Oceans Below	NC .
P.T.O.	NC
Rolling Thunder III	363 F
Socket	NC
Splatterhouse	383 F
Star Quest	NC
Street Fighter II' CE	390 F
Strider Returns	NC
Super Bowl	390 F
Fom and Jerry Frontic	NC
Nimbledon	336 F
Wull Chilu	NC
WWF Royal Rumble	361 F
ambies Ate My Neigh Bross	ISNO

AMIGA CD 32
2 manettes + 1 jeu 2390
NOUS CONTACTER
POUR LES TITRES

SUPER NES Aladdin (nov.)	460 F
Alien vs Predator (oct.)	
American Gladiators	422 F
Battletoads	402 F
Beethoven	450 F
8ob	430 F
Cybernator	400 F
Dragon Ball Z 2 JAP	462 F
F1 Pole Position	462 F
Fatal Fury	427 F
Fatal Fury 2 (oct.)	462 F
Final Fight 2	462 F
Football Fury	402 F
Goof Trop	426 F
Great Waldo Search	312 F
Jurassic Park	462 F
Kendo Range	462 F
Mortal Kombat	489 F
NFL Football	461 F
Opération Logic Bomb	461 F
Run Saber	480 F
Sport III Baseball	461 F
SF Turbo Ed. Adapt.	509 F
Super Widjet	462 F
Toshi's Safari	355 F
Troddlers	431 F
Tuff and Nuff (oct.)	462 F
Utopia (oct.)	474 F
Wordtris	354 F

SEGA CD ROM	И	
3rd World War	429	F
Afeterburner 3	375	F
AH3 Fire Hawk (oct.)	375	F
AH3 Thunderstrike	375	F
Batman Returns	377	F
Battle Tanck 2 (déc.)	371	F
Battle Tech (déc.)	429	F
Black Hole Assault	381	F
C.C. Music Factory	430	F
C & C Music	430	F
Chuck Rock	416	F
Cobra Command	416	F
Cool Spot	428	F
Dark Wizard	377	F
Dune	423	F
Ecco the Dolphin	377	F
ESPN Baseball	NO	,
Dracula	406	F
Dune	428	F
Dungeon Explorer (oct.)	373	F
Fate of the Atlantis (déc.)	375	F
Dungeon Master	375	F
Final Fight	377	F
Hook	375	F
Indiana Jones	377	F
INXS	422	F
Jaguar XJ 220	375	F

SEGA CD ROM (s Jeopardy	uite) NC
Joe Montana NFL Football	422 F
Kriss Kross	430 F
Last Action Heroe (nov.)	430 F
Marky Mark	422 F
Monkey Island	374 F
Mortal Kombat (janv.)	373 F
Nel's Greatest Teams	NÇ
Night Trap	422 F
Out of this World	428 F
Prince of Persia	377 F
Rise of the Dragon	377 F
Road Avenger	371 F
Robo Aleste	366 F
Sewer Shark	430 F
Sherlock Holmes Vol 2	377 F
Spiderman vs the Kingpin	416 F
Star Wars 3D (fin déc.)	374 F
Terminator	428 F
Third World War	430 F
Time Ball	371 F
Wheel of Fortune	NC
Willy Beamish	403 F
Wing Commander	416 F
Wolfchild	374 F
Wonderdog	416 F
WWF Rage in the cage	373 F

Coupon de commande à retourner impérativement à MONSTER PLAYER			
Désignation	Quantité	Prix unitaire	
(+frais de port : 35 F / jeu	Total		
	Désignation	Désignation Quantité	

GAME BOY REVIEW

Quel est I nom de l'éditeur qui rafle toutes les licences des personnages de dessin animé de la Warner Bros? Dans II mille: c'est Sunsoft, et Speedy n'a pas échappé à la règle...

Tout d'abord, un rectificatif: Banana San, dans sa preview de Speedy Gonzales du mois demier, nous disait, je cite: "Après Tazmania et Lode Runner, Sunsoft a réussi..." Or, il fallait lire: "Après Tazmania et ROAD Runner..." Il faut savoir qu'au Japon, ils aiment bien abuser des bonnes choses telles que l'alcool, les filles, etc. Et notre Banana San adoré a sombré. il est passé du côté obscur de la Force. Un soir, toute la rédac' s'en souvient encore, il n'arrêtait pas de hurler au téléphone, en direct de Tokyo : "Arriba! Arriba! Pascoualita, je n'aime que toi." C'est le deuxième effet saké! Voilà, ce qui devait être dit est dit! Pour en revenir à notre petite souris mexicaine, Speedy Gonzales, elle fait son apparition sur consoles tout comme l'ont fait Tazmania, Bee Bip et le Coyotte sur Super Nintendo, Looney Tunes sur Game Boy et, bientôt, Daffy

dans The marvin Mission ou

Is Rabbit Rampage sur Super Nintendo:

Bugs
Bunny dans Rabbit Rampage sur Super Nintendo:
tous ces célèbres dessins animés américains ont été
ou seront adaptés par l'éditeur japonais. Ici, Spéedy
est vraiment speedé. Notre SGV (Souris à Grande
Vitesse) évolue dans plusieurs mondes tels que la
glace, le Mexique (normal), la forêt, le désert... Pour
progresser, il ne faut pas hésiter à revenir sur ses pas
pour déclencher des interrupteurs. Ces demiers font,
par exemple, disparaître des parois qui vous bloquent
le passage. Et c'est alors reparti, vous pouvez courir
jusqu'au prochain mur: "Arriba! Arriba!"



LA COURSE, PAS LA BASTON

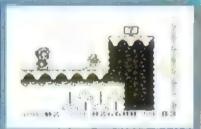
Speedy ne peut pas tuer ses ennemis. Le seul moyen mis à sa disposition pour vaincre, ce sont sest deux petites pattes musclées, qui lui permettront de piquer le 100 mètres à la mode des hérissons bleus!

La pancarte en haut à droite est un interrupteur qui vous fera reprendre à cet endroit vous mourez, mais aussi disparaître des murs ou apparaître des plates-formes.





Puisque notre souris ne peut pas tuer ses ennemis, elle doit tout faire pour les eviter. Le moindre contact lui est fatal.



AVIS

oui!



On a affaire ici au clone de Sonic sur Game boy. J'entends déjà les nintendomaniaques hurler de rage parce que j'ai cité nom d'un néros Sega! Allons, allons, messieurs, un peu de calme.

Ce jeu est fort bien réalisé, amusant et très rapide. J'ai tout de même noté deux petits défauts. Premièrement, ça manque un peu d'ennemis... On a beau chercher, on ne trouve que morceaux de gruyère plates-formes! Second

problème, la durée de vie de ce soft me semble particulièrement courte. En effet, on a droit ici à des mots de passe, maist aussi à des Continue infinis... Il aurait fallu ne prévoir que l'une de ces deux options, les passwords, par exemple. Mais allez, ne soyons pas trop critique. La réalisation de ce jeu, et en particulier celle du personnage principal, est tellement hilarante que l'on ne peut que craquer!



Voici la carte du jeu et les différentes zones que notre souris devraexplorer.



A

Speedy, entre deux sprints, se repose à l'ombre d'un palmier.



SUNSOFT/LUDI GAMES
PRIX: C
JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION

77%

Une intro sympa, avec présentation de Speedy et une seule démo du premier niveau.

GRAPHISMES

88%

Ceux du sprites sont excellents. Les décors sont beaux mais peu fouillés.

ANIMATION

90%

Le scrolling est très fluide. Les mouvements de Speedy sont dans l'ensemble bien décomposés.

MUSIQUE

91%

Des thèmes connus tels que "La Marche turque" de Mozari.

BRUITAGES

74%

Peu nombreux mais assez bien réalisés.

DUREE DE VIE

70%

Avec les Continue et les passwords, ça devient un peu trop facile.

JOUABILITE

81%

Le saut de Speedy est peut-être trop décomposé. Sinon, tout baigne!

INTERET

20%

Voilà un très bon petit jeu de plates-formes. Mais la durée de vie n'est pas garantie.

ELITENDO

179 BOULEVARD VOLTRIRE 75011 PARIS

OUVERT LE LUNDI DE 14H à 19H ET DU MARDI RU SAMEDI DE 18H à 19H. MÉTRO : CHARONNE OU BOULETS-MONTREUIL – RER : NATION.

Tél: 43 48 36 22 - Fax: 43 48 36 24

SUPER FAMICOM

CONSOLE	.1399 F	MAGIC JOHNSON SLAW	499 F
STREET FIGHTER II TURBO (V. JAPONAISE		PRIME GOAL	539 F
COMMANDEZ DES MAINTENANT:		NFL FOOTBALL	539 F
DRAGON BALL Z ACTION GAME	489 F	POWER LEAGUE	499 F
ACTRAISER	549 F	FINAL SET	549 F
MARIO COLLECTION	549 F	STAR FOX	399 F
DRAGON BALL Z IIPROMO	489 F	BOMBER MAN	499 F
FINAL FIGHT NAMED SUPER PROMO	269 F	SUPER AIR DIVER	499 F
WORLD HEROES	499 F	LEGENO OF STAR SWORD	589 F
SUPER STREET FIGHTER	TEL !!	SUPER TURRICAN	449 F
SENGOKU PENSHO	539 F	SUPER STAR WARS	499 F
Panna 12	499 F	GOLF AUGUSTA II	549 F
PANNA 1/2 (PART 3) RPG	589 F	SD Mobile Gundam 2	539 F
SOLSTICE ()	589 F	Suzuka 8 Hours	549 F
Y'S IV MASK OF THE SUN		FORMATION SOCCER 2	499 F
BATTLE MOBILE	449 F	Doog Ball II	499 F

	4 € O	G € O	
CONSOLE	2490 F		
JOYSTICK	499 F	OCCASI	ONS
SAMOURAL	TEL !!		
WORLD HEROES II	1390 F	ART OF FIGHTING	949 F
FATAL FURY !	1290 F	SENGOKU II	1099 F
SUPER SIDE KICKS	1290 F	FATAL FURY II	1099 F
SENGOKU II	1290 F	3 COUNT BOUT	1099 F
VIEW POINT	1690 F	ALITRES TITRES	TEL II



DUO-R	2150 F
POWER TENNIS	
KABUKI DEN (SCD)	499 F
METAL ANGEL (SCD)	
MAGICOAL (SCD)	
CASTLE DRACULA X	
STARTLING ODYSSEY	419 F
PC COCORON	449 F
MARU II	
BURALII	
PAT LABOR	TEL !!
News et Collectors	
OCCASI	O N S
DRAGON SLAYER I	
DRAGON SLAYER II	TEL !!
SNATCHER	TEL !!

OCCASIONS SFC-SNES-SNIN

Sky Mission	199 F
CONTRA III	199 F
OUTER WORLD	249 F
SUPER SOCCER	249 F
SUPER TENNIS	249 F
ROAD RUNNERS	249 F
TORTUES IV	.249 F
SUPER GHOULS'N GHOSTS.	249 F
SUPER STAR WARS	299 F
ZELDA III	299 F
AMAZING TENNIS	299 F
SONIC BLASTMAN	349 F
STARWING	349 F
MARIO KART	.349 F

Arrivage de NEWS du Japon toutes les semaines !!!

PASSEZ VOS COMN ANDES

EXPRESS PAR

A PRIX
FRACASSES

S U	PE	RNES	•
MORTAL KOMBAT	449 F	ART OF FIGHTING	539 F
EMPIRE STRIKE BACK	539 F	7th Saga	539 F
ROCK'N ROLL RACING	539 F	UTOPIA	539 F
DRACULA	539 F	JURASSIK PARK	539 F

W	€ G A	DRIVE	
ALADOW	499 F	X-MEN	375 F
STREET FIGHTER II PLUS	DISPO 499 F	JURASSIC PARK	375 F
DRACULA	499 F	JUNGLE STRIKE	375 F
MORTAL KOMBAT	489 F	THE HUMANS	375 F
SHINING FORCE	449 F	COOL SPOT	375 F
FATAL FURY	375 F	SHINING FORCE II	TEL !!
FLASH BACK	375 F	DUNE	TEL !!

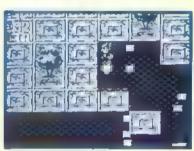
	MEG	A CD	
MEGA CD	1990 F	MIGHT AND MAGIC III	449 F
SONIC MEGA CD	499 F	F1 Circus CD	449 F
EYE OF BEHOLDER	499 F	Wonder Dogs	349 F
SILPHEED	499 F	COSMICS FANTASY	349 F

REVENDEURS NOUS CONTACTER III

BON DE COMMANDE : À retou	Prénom :	***************************************
Adresse :	Ville :	
TITRE		PRIX
FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3	3 ieux – 50 Frs consoles	
TOTAL A PA		
Je règle par : CHÈQUE D MANI	DAT LETTRE O CARTE	BLEUE D
DATE EXPIRATION:/	Signature:	

MASTER SYSTEM

nises séparément, elles représentent une richesse et une harmonie inestimables. Ensemble, elles régulent l'unité et l'équilibre de tout un royaume. Si, un jour, elles venaient à disparaître, chaos reprendrait ses droits, et Robotnik le sait... Qui sont-elles? Les émeraudes du chaos! Et elles viennent d'être dérobées. Robotnik? Oui, toujours lui! Dotés de nouveaux atouts (qui se résument, pour Tails, à l'hélicoptère, et pour les deux à l'attaque super rapide!), nos deux héros vont partir à la recherche des émeraudes du chaos, et par même. de Robotnik. Vous aurez compris que vous allez enfin pouvoir diriger Tails, le renard à deux queues. Il est aussi rapide et agile que Sonic mais ne peut, comme son compère, partir dans les zones-bonus où sont dissimulées les émeraudes. Seul Sonic a ce privilège. Et comme les cinq émeraudes ouvrent la porte de la sixième et dernière zone, vous ne pourrez savourer la véritable fin en incamant Tails! Mais connaître la fin est-elle la seule de vos motivations? Je ne veux pas le croire, surtout lorsque l'on sait que de nouveaux bonus (comme les roquettes ou les bumpers accrocheurs) et de nouveaux ennemis ont été ajoutés tout au long de ces six zones, riches en surprises et en rebondissements.



Ce bumper reste accroché à vos chaussons et vous offre donc un moyen pour atteindre les parties les plus hautes sans trop yous casser la tête.

AVIS

oui!



On ne peut pas dire que les programmeurs aient fait preuve d'énormément d'imagination! m'explique, en tenant à préciser que cela n'est en rien une critique. Tout d'abord, les nouveaux atouts de Sonic et de Tails sont issus tout droit du Sonic 2 sur MD. Ensuite. observez que les rotations de Sonic et de Tails sont tirées du même Sonic 2 sur MD. On peut constater enfin que le coup des emeraudes à récupérer pour ouvrir

demier niveau est repris de... Sonic 2, cette fois sur SMS. Mais, comme je le disais plus haut, ce n'est pas un mal que tous ces éléments aient été regroupés puisque le jeu que l'on obtient est encore plus étincelant colore que les emeraudes à récupérer! On découvre des décors très travaillés, des ennemis onginaux et variés, une double option de jeu (Tails ou Sonic) qui renforce la durée de vie. En bref, un jeu de plates-formes tout à fait dans l'ambiance des autres épisodes, rapide varié et difficile à souhait, incontournable sur SMS.

SONIC





Un des nouveaux bonus du jeu: les roquettes. Elles sont très pratiques pour éviter les ennemis rapides.

Malheureusement, vous ne les gardez que trop peu de temps.

ZONES-BONUS, LE DILEMME!

Une fois que vous serez dans un stage et que vous récupérerez cent anneaux, ce n'est plus une vie qui s'offrira à vous, mais un tableau-bonus. Celui-ci regorge de pièces, et les vies gagnées s'aligneront à une vitesse phénoménale. Mais voilà le dilemme: faut-il privilégier les vies, ou les émeraudes qui se trouvent à la fin de ces stages? Si vous pensez pouvoir amasser six fois cent anneaux, consacrez un tableaubonus à l'accumulation de vies et les cinq autres aux émeraudes. Sinon, consacrez-vous exclusivement aux émeraudes, de manière à vous délecter du dernier niveau.



Ces énormes pièces correspondent à dix anneaux chacune: vous admettrez que les vies sont faciles! Mais 26 seront-elles suffisantes pour finir le jeu?



Das bumpers, des bumpers, touiours des bumpers... Mais nous ne serions plus dans Sonic s'ils n'étaient pas au rendez-vous.





Un petit dessin animé en guise d'introduction, et un écran-titre assez agréable.

GRAPHISMES

is sont très riches et assez colorés. Du très bon pour de la SMS.

ANIMATION

Le scrolling est fluide et, pour la première fois sur SMS, nous assistans à une rotation de Sonic.

MUSIQUE

Peu travaillée, mais elle se laisse écouter sans lassitude.

BRUITAGES

69%

De bonne qualité mais peu présents.

DUREE DE VIE

Vous serez obligé de reprendre le jeu, ne serait-ce que pour voir la vraie fin, avec les émeraudes!

JOUABILITE

Sonic et Tails sautent, courent, volent ou se mettent en boule quand bon vous semble.

Une suite intéressante que les connaisseurs apprécieront pour ses apports inédits,

DES JEUX NEUFS A PRIX D' OCCAZ, C' EST CHEZ

GAME'S EXPRESS 40.47.00.04

SUPER NES

YOSHI'S COOKIES	399 F
COOL SPOT	439 F
MORTAL KOMBAT	439 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	439 F
MARIO COLLECTION	399 F
EQUINOX	489 F
RUN SABER	439 F
GP-1	439 F
DRAGON WARRIOR 5	489 F
CLAY FIGHTER	489 F
EYE OF BEHOLDER	489 F
MIGHT AND MAGIC	489 F
ZOMBIES	439 F
ROCK' N ROLL RACING	439 F
CAPTAIN AMERICA	439 F

SUPER NES

AERO THE ACROBAT	439 F
TOP GEAR 2	439 F
BOMBER MAN	439 F
SECRET OF MANA	489 F
THE SEVEN SAGA	449 F
STAR WARS 2	449 F

LIVRAISON EXPRESS **48 H CHRONO**

TELEPHONER DE 11H A 18H DU LUNDI AU SAMEDI

DATE D' EXPIRATION :

SUPER FAMICOM

FINAL FIGHT 2	199 F
SOULBLADER	169 F
LEMMINGS	169 F
SILVA SAGA 2	249 F
STAR FOX	349 F
F1 EXHAUST HEAT 2	399 F
POP'N TWIN BEE	399 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	449 F
F1 CIRCUS 2	549 F
WORLD HEROES	549 F

LESTOPS SUPER FAMICOM

SUZUKA 8 HOURS	549 F
SUPER CHINESE WORLD 2	549 F
SOLSTICE 2	549 F
ART OF FIGHTING	549 F
ACTRAISER 2	549 F
GOEMON FIGHT 2	549 F
FATAL FURY 2	549 F

SUPER NINTENDO

F1 POLE POSITION	439 F
ERIC CANTONA	399 F
JURASSIC PARK	439 F
MR NUTZ	439 F
RANMA 1/2 Nº 2	499 F
DRAGON BALL Z Nº 2	499 F

MEGADRIVE

LANDSTALKER	375 F
SORCERER'S KINGDOM	375 F
RANGER X	345 F
GUNSTAR HERO	345 F
SHINOBI 3	345 F
ROCKET NIGHT ADV	345 F
MORTAL KOMBAT	445 F
SHINNING FORCE	345 F
AERO THE ACROBAT	345 F

LES TOPS MEGADRIVE

NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU

NOUVEAU

NOUVEAU

ALADDIN	395 F
STREET FIGHTER 2'	475 F

NEO GEO

NEO GEO SEULE	2490 F
NEO GEO + 1 JEU	2790 F
JOYSTICK NEO GEO	429 F
MEMORY CARD	199 F
SUPER SIDE KICKS	1350 F
WORLD HEROES 2	1350 F
VIEW POINT	1490 F

LES TOPS NEO GEO

SAMURAI SHODOWN	1490 F
FATAL FURY SPECIAL	1490 F

ACCESSOIRES ET CONSOLES ACCESSOIRES ET CONSOLES

QUINTUPLEUR MULTITAP SUPER NIN	249F
ALIMENTATION MD/SFC	99 F
JOYPAD 6 BOUTONS MD	119 F
ADAPTATEUR MEGADRIVE US	79 F
JOYPAD PATRIOT	139 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL 60 HZ	99 F

PROMO : PACK CONSOLES MEGADRIVE + STREET FIGHTER 2'+ 2 JOY 1190 F MEGADRIVE + ALADDIN 990 F SUPER NES + STREET FIGHTER 2 TURBO 1290 F SUPER NES + FINAL FIGHT 2 + AD FX 1090 F

BON DE COMMANDE : GAME'S EXPRESS 4 RUE CAMPAGNE PREMIERE 75014 PARIS PRIX

NOM:	TITRES	CONSOLE	PRIX
PRENOM: ADRESSE:			
VILLE :			
TEL:	PARTICIPATION ALL FRAIS DE PORT		25 F
N° CLIENT : REGLEMENT :	TOTAL À	PAYER	
CHÉQUE MANDAT LETTRE CARTE BLEUE :	OFFRE DANS LA LIMITES DES STOCKS DISPONIBLES. SUPER NES, SUPER NINTENDO, SUPER FAMICIM, MEGADRIVE, NEO GE		

LES. EO GEO SONT DES MARQUES DEPOSES. PRIX VALABLES PENDANT LE MOI S.

GAME BOY

sortie d'un flipper sur Game Boy est toujours très attendue, car rares sont les éditeurs qui se risquent à ce genre de simulation. Pinball Dreams. c'est son nom, propose trois flippers différents: Ignition, Steel Wheel et Graveyard.

Dans le premier, Ignition, vous dirigez votre fusée jusqu'aux limites du système solaire. Votre voyage vous mènera sur Mercure, Vénus ou Saturne. Accrochez votre ceinture, ça va décoller! Steel Wheel vous propose de conduire un train à travers le Far West. Surtout, évitez de faire dérailler votre locomotive! Petit gag de la part des programmeurs: la rampe de lancement de la bille est une ligne de chemin de fer! Le dernier flipper, Graveyard, vous donnera des sueurs froides, ou encore des frissons dans le dos, car il vous faut traverser un cimetière hanté. Les décors qui ponctuent les flippers sont on ne peut plus simples: une fusée qui décolle pour Ignition, un revolver une locomotive pour Steel Wheel (ce qui est logique, "steel wheel" signifiant "roue d'acier") et, enfin. quelques crânes humains at des chauves-souris pour Gravevard ("cimetière" en anglais). Ces trois flippers sont de difficulté variée, pour satisfaire tout le monde.

oul, mais...



Enfin un flipper correct sur Game Boy! De plus, ce n'est pas un, mal trois flippers différents qui nous sont proposés dans cette version de Pinball Dreams. Première sur prise, le jeu développe un scrolline vertical: une première pour un flip per sur Game Boy, et une réussité Cependant, j'aurais aimé dispose de flips en haut de chaque flipper le jeu y aurait gagné en intérêt e en durée de vie, car on est dépen

lant dans cette partie du pinball des aléas de la balle lutre défaut: le jeu manque cruellement de tableaux onus. Mais enfin, il ne faut pas trop en demande inball Dreams demeure le meilleur jeu de flipper su ette console, et cela justifie entièrement l'achat de ette cartouche, si l'on aime bien sûr ce type de jeu

UN TOUR DANS L'ESPACE **AVEC** IGNITION

anition - c'est le nom du prenier des trois flippers — nous emmène au plus profond de espace intersidéral. Pointe humour: quand on perd la oille, on vous indique que ous êtes perdu au fin fond de espace...

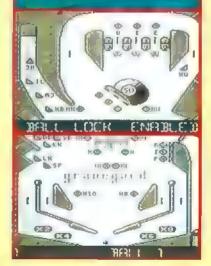




Sur cet écran, vous choisirez le flipper de votre choix, de façon à adapter le niveau de difficulté à vos qualités de bumper!

MINUIT, L'HEURE **DU CRIME**

Un petit tour dans un cimetière pa vous chante? Sachez tout de nême qu'il vous faudra le traver er avant minuit, car, commi chacun sait, minuit, c'est l'heun du crime... Re-pointe d'humour quand une bille est perdue, or rous signale que vous êtes raide nort. Sympathique, non?





PRESENTATION

Une vue du flipper comme écran-titre, pas de démo de jeu: c'est vraiment trop léger!

GRAPHISMES

80%

lls sont assez jolis et très représentatifs. C'est un véritable plaisir de faire une partie.

ANIMATION

Premier flipper à proposer un scrolling vertical. Pas de ralentissement. Bien joué!

MUSIQUE

Un morceau par flipper, mais, hélast sans aucun rapport avec le thème. Dommage!

BRUITAGES

70%

rès bizarres! Des explosions quand la balle touche

DUREE DE VIE

80%

Avec les trois flippers qui constituent Pinball Dreams, il y a da quoi faire.

JOUABILITE

88%

Le maniement est très simple et la prise en main immédiate. Un bon point pour ce jeu.

Si vous n'avez pas encore 16 ans, vous pourrez vous défouler sur Pinball Dreams chez vous...



MASTER SYSTEM REVIEW

A long time ago, in a galaxy far, far away... great adventure took place." [Musique...] Tel fut commencement du premier épisode de cette trilogie cinématographique mémorable... Et tels seront les quelques mots qui vous serviront d'introduction à ce nouveau jeu d'US Gold.

Le jeu suit en tout point l'histoire du film (ou plutôt, devrais-je dire, celle du roman). Vous débutez votre périple dans le désert de Tatooine, où vous devrez explorer les grottes de la région. Plus tard, vous vous rendrez dans la ville de Mos Eisley, afin d'y récupérer le Millenium qui vous permettra de gagner l'étoile Noire, et,

peut-être, de détruire. Au cours votre quête, il vous faudra explorer le moindre recoin des endroits que vous visiterez. Vous devrez également, d'une part, récupérer les personnages tels que R2D2 ou Obi Wan Kenobi, et, d'autre part, obtenir un pourcentage de réussite chaque fois plus important. Lorsque vous aurez retrouvé un personnage, vous aurez plaisir l'incamer, et ainsi de quitter un moment la peau du célèbre Luke Skywalker. Votre pourcentage de réussite augmentera au fur à mesure de votre progression. Mais attention, il pourra vous arriver de finir le jeu sans obtenir 100%. Ce sera le cas par exemple si vous ne visitez pas tous les lieux. Sachez enfin que plus ce pourcentage sera élevé, plus la fin du jeu sera belle!

"L'UKEOULEIA"

Une fois que vous aurez récupéré des personnages tels que Han Solo ou la princesse Léia, vous pourrez à loisir changer de héros. Un petit plus qui apporte une touche de variété non inégligeable.



Grâce cet écran, vous pourrez changer de personnage d'arme. Les personnages de gauche sont des conseillers hors pair. Celui droite ne va pas tarder à être rejoint...



... par la princesse Léia. Ĉelle-ci est retenue prisonnière sur l'étoile Noire. Le chemin pour la retrouver est seme d'embûches.

AVIS

oui!



Acroire que ce mois-ci est le mois de la Master System. Nous avons connu l'extase avec James Pond 2, vitesse avec Sonic Chaos, la frappe avec Astérix, maintenant l'action à l'état pur avec Star Wars. Mais que fait donc Sega? Je croyais qu'il n'était plus censé développer sur cette machine, et voilà qu'il nous pond des petites merveilles. Tant mieux Mais revenons au sujet qui nous

préoccupe: Star Wars. Le scénario est fidèle à celui du film. On pourrait néanmoins regretter la place trop peu importante accordée à l'aventure... Mais la partie plates-formes est bien étudiée, avec une difficulte croissante. Techniquement, c'est également très réussi et, malgré quelques clignotements, tou exploite bien les capacités de la 8 bits. Voilà donc un ieu que tous les passionnés se doivent de posséder auquel les autres sont tenus de jeter un œil



Pour arriver à courir de la sorte, il vous faudra maintenir le bouton de appuyé. Plus on court vite, plus on saute loin!



Cette partie dans Millenium va vous obliger à éviter tous les astéroïdes avant d'arriver à l'étoile Noire.

STAR WARS

US GOLD/SEGA PRIX: C I JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION

74%

Elle vous dresse un bilan du troisième épisode, mais ne propose aucune option.

GRAPHISMES

76%

Légèrement sablonneux, ils contribuent toutefois à rendre une ambiance assez sympathique.

ANIMATION

67%

Le personnage est très statique, car les positions de sprites sont trop peu nombreuses.

MUSIQUE

117/0

Variée, et pourtant lassante à la longue.

BRUITAGES

77%

Peu de bruitages, mais ils sont de bonne facture et s'accordent bien aux situations.

DUREE DE VIE

85%

ieu est très long et difficile. Heureusement, 8 Continue sont disponibles.

JOUABILITE

65%

Une fois en main, le personnage répond bien, mais certains souts sont douteux.

INTERET

85%

Techniquement appréciable, Star Wars nous replonge bien dans l'ambiance du film.





▼ Mega Drive2

+ 5 jeux 2 manettes

▼ MEGA CD 2

+ 1 jeu

1950F

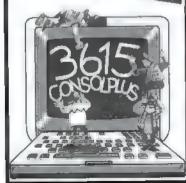
AMIGA CD 32

avec 2 jeux 2390F

SUPER NINTENDO

Mario all Star + 1 manette 990F





Sur 3615 CONSOL PLUS: Si tu es bloqué dans un jeu, demande ton code action play à MAITRE COSMIC.

MATE LES TARIFS!

LES NOUVEAUTES

JURASSIC PARK: 449F
F1 POLE POSITION: 449F
BATTLE CARS: 449F
ACTRAISER II: 479F
RANMA 1/2 II: 499F
SEVENTH SAGA: 499F

JEUX SUPER NES

GOOF TROOP: 449F
ROCK'N ROLL RACING: 449F
OFF ROAD THE BAJA: 449F
ZOMBIES: 449F
TECMO 5.BOWL: 499F
COOL SPOT: 449F

JEUX NEO GEO

SAMURAI SHODOWN: 1490F WORLD HEROES 2: 1290F

395,00F

DUNE SONIC CD

MATE LES TARIFS!

JEUX MEGADRIVE

395,00F

FORMULA 1
ALADDIN
GAUNTLET 4

CASTLEVANIA NEW STREET FIGHTER II TURBO : 499F LANDSTALKER : 449F

NOUVEAU

Payez en 10 fois à partir de 1200F d'achat

*Exemple

Pour un achat d'Amigo CD32 : 2390F au comptant au 10 x 239F** + apport personnel 184F - montant crèdit 2574F - coût total du crédit 184F** TEG 17,76%** Bartene CARTE PLUNTEL au 5/10/93

"hors assurances faculiatives dim et châmage sous réserve d'acceptation de la Carte Pluriet par FRANFINANCE CREDIT, dans la limite du découvert autorisé et en cas de 1 èra utilisation porticulière pour ce seul achat

les occoses...

Toutes les cartouches moins chères, la preuve : S-NES 290F MEGA DRIVE 259F

NEO GEO à partir de 399F Pour le liste complète de tous les jeux, consulte par minitel notre catalogue, c'est d'enfer II!





Super Nintendo Super Nes Famicom

Mega drive 130/150F

COMMANDE avec 3615 Consol Plus

- Occasions garanties 3 mois.
- Frais de port gratuits
- Livraison en 48h.
- Les meilleurs prix
- Le plus grand choix

A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cagnes/Mer Cedex

THRES CONSOLES PRIX

COORDONEES FRAIS DE PORT GRATUIT
SI CONTRE REMBOURSEMENT 30F

Nom: TOTAL

Prénom:
Adresse: CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL:
CARTE BANCAIRE L

Expire fin:
Signature obligatoire :
CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

3615 CONSOL PLUS ... LE SEUL VERITABLE 3615 DE LA CONSOLE

Photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92.02.06.04

MASTER SYSTEM REVIEW

Les habitants du village d'Abraracourcix sont pleins de dépix... Il manque un ingrédient principal pour la potion magique de Panoramix: les plantes Magix!!! Astérix et Obélix doivent donc les rapporter et, quand ils ont une idéfix, ils y vont à bras raccourcix! Et pas d'assurance tourix!

Mission bien périlleuse que celle que devront accomplir nos deux compères. En fait, ils auront à parcourir, une dizaine de niveaux que les Romains ont, bien sûr, semé d'embûches pour empêcher leur progression. Mais n'ayez crainte, les programmeurs ont eu la bonne idée de conférer à Astérix et Obélix de "nouvelles capacités", grâce auxquelles ils pourront déjouer les tours les plus perfides de leurs ennemis de toujours. Ainsi, ils bénÉficieront tous deux de l'avantage de la course, et Astérix pourra à présent faire un double saut, c'est-y-pas-bô-ca? Bref! Les nouveautés sont nombreuses (comme la partie en surf, ou la plupart des niveaux!) et le fun est au rendez-vous. Et si je vous disais que l'aventure vécue par Astérix est différente de celle d'Obélix, vous me dites quoi? Que vous avez deux jeux en un, bien sûr, et vous avez raison!



Des Romains sur des chevaux de bois, c'est original, mais le rapport avec la BD est un peu lointain.

Ce petit tour dans les grottes de Rocabalour est bien plus facileavec Obélix qu'avec Astérix.



AVIS

oui. mais...



au début, un soft très accrocheur Durant les premières heures de jeu, on ne se lasse pas de faire courir son personnage, de lui faire utiliser des potions (qui, contraire ment à celles du premier épisode ne sont là que pour détruire!), ou de jouer avec un copain, ce qui fai découvrir deux aventures différentes, l'une pour Astérix et l'autre pour Obélix! De plus, les niveaus sont variés et les ennemis, bier que très loin de la BD, sont d'une

priginalité enthousiasmante. Mais pourquoi diantre cau n'a-t-il pas obtenu 90% s'il est si bien? Tout simplement parce qu'il est beaucoup trop court et d'un lifficulté inégale par moments. De plus, on l'a affublice Continue infinis et, vraiment, il n'en avait par jesoin... Mais qu'à cela ne tienne, on s'amuse bien di début à la fin et on reprend le jeu bien volontiers pême une fois qu'on l'a terminé... Alors?

ASTERIM

nd the secret mission

POSITIONS D'ATTAQUE

L'animation d'Astérix est certainement l'un des grands moments du jeu. Il court, saute, vole avec une fluidité et un réalisme parfaits. Et les nouveaux pouvoirs, comme la course et le double saut dont il peut user à sa guise, sont également très utiles.

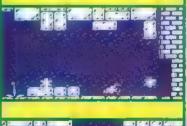


Le demier niveau avec Obélix est l'un des plus longs du jeu. Mais on y arrive beaucoup trop rapidementi















PRESENTATION

75%

Très fidèle à la BD, elle vous dévoile les détails de votre quête par des écrans sympathiques.

GRAPHISMES

78%

D'un bon niveau pour une telle bécane. Les décors sont toutefois un peu pauvres.

ANIMATION

86%

Astérix sort de son dessin animé pour venir se fourrer dans votre SMS. Du tout bon!

MUSIQUE

6/%

Un travail médiocre (que de bip-bip!) pour une mélodie bien lassante à la longue.

BRUITAGES

02%

On se rapproche de la musique... Et ce n'est pas un compliment

DUREE DE VIE

0/ 1/0

Une fois les passages les plus délicats traversés, on vient vite à bout de cette quête trop brève.

JOUABILITE

780/

Astérix et Obélix répondent parfaitement. Et le double saut du premier est remarquable.

INTERET

77%

Le jeu est intéressant et varié, mais beaucoup trop court. CHRONOGAMES

BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

vente par correspondance au :

(1) 42 94 06 09

Retrouvez toutes les CHRONONEWS A LA BOUTIQUE:

V.C.P.: 6, BD DE COURCELLES 75017 PARIS. - M° VILLIERS

Les prix les plus bas - Toutes les news - Livraison Recomandée Colissimo 24/48H Nos dynamiques télévendeurs attendent vos appels



Joystick pour 9NES Réglage Turbo. Slow Motion. Micro switch: Joystick Joystick 1 Jeu en promo = 490F



AMIGA CD 32 + 2 Jeux 2490F



ALADDIN Tel



BASTARD Tel

	CONSOLE SNES	990
4	AERO PHE ACROSAT	460
	BATTLETOADS BOMBERMAN + MULTITAP	465 559
	CHAMPIONSHIP POOL	460
	CLIFFHANGER F	465
	CYBERNATOR	465
è	FATAL FURY	T54
P.	FOOTBALL FURY	425
A	FX TRAX GP-1	460
	LEGEND OF THE BING	495
	LOST VIKINGS MARIO ALLSTAD	445 495
ľ	MIGHT & MAGIC	TEL 550
	NFL FOOTBALL	445
	NHL STANLEY CUP NHLPA HOCKEY 93	TEL
	NIGEL MANSELL "	495
	POCKY & ROCKY	495
*	BEDLINE FT RACER	445
	ROCKY RODENT	460
	RUN SABER SEVENTH SAGA	490 520
	SHADOWRUN	- / 495
I	SONIC BLASTMAN	465 595
	SUNSET RIDERS	445
	SUPER OFF BOAD: The BAJA	vez - le 1 480
	SUPER STAR WARS SWORD MANIAC	485 TEL
_	TECMO NBA BASKETBALL	490
1	UTOPIA .	475
	WING COMMANDER 2	445
	WORLD CUP SOCCER	JE 1 545
	ZOMBIES ATE MY NEIGHBORD	445

SUPER

SUPER NINTENDO

BUBSY	495
DENIS LA MENACE	490
ERIC CANTONA CHALLENGE	590
F1 POLE POSITION	TEL
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	490
JURASSIC PARK	490
MISTER NUTZ	490
MORTAL KOMBAT	550
RANMA 1/2 PART II	TEL
SUNSET RIDERS	495
SUPER JAMES POND (robocod)	395
SUPER-PUTTY 1	495
S ROTANIMATOR 2	TEL
TRODDLERS	490
WOLFENSTEIN 3D	TEL
TTOCI ENGIENT OF	1-6

NOMBREUX JEUX Amiga CD 32 Tel

Offres valables dans la fimite des etgolis disponibles.

Prix indicatifs - TELEPHONEZ - NOUS I

SUPER FAMICOM*

ACTRAISER 2	35	-20
ALADDIN		TEL
ALIEN 3	APPROXIMENT OF THE PARTY OF THE	345
ART OF FIGHTING		690
BASTARD		TEL
BATMAN RETURNS		290
BLUES BROTHERS	-	390
CONTRA SPIRIT	All of the last of	390
D'ARIUS FORCE	- 1	590
DEAD DANCE		390
DRAGONBALL Z II A TON	GARIE	190
DRAGONBALL Z SIMER 2	1	TEL
EXHAUST HEAT IT		490
FINAL FIGHTIE	1 1	290
MACROSS	1 1 - 3.	595
POP'N TWINBEE		390
RANMA1/2 PART 3	, , ,	690
ROCKMAN X	F . W	TEL
- RUSHING BEAT 2	F	390
RUSHING BEAT SHURA	10000	1
SAILOR MOON		590
SEIKEN DENGETSU **	1.7 4	490
SENGOKU -	- 4 A	590
SEPTENTRION		490
SONIC WING	The state of the s	645
STARFOX	The same of	390
STREET FIGHTER I TURBO		590
SUPER CHINESE WORLD 2		645
SUPER VOLLEYBALL 21	p whi	390
SUPER VOLLEYBALL TWIN	- 4	390
SUZUKA SHOURS		596
TWINBEE RAINBOWIBELL	ADV.	TEL
in the same of the	The TA	71 15
		1 .

PROMOS DU MOIS*

FIRE PRO WRESTLING	290	,
JAMES BOND JUNIOR	1325	
RACE DRIVIN'	_ / 290	r
ROBOCOP III	325	i
REM RACING.	290	ĥ,
STREET FIGHTER II	290	ŀ
SUPER-DOUBLE DRAGON	, /290	,
TERMINATOR	/ / 325	k
THE ROCKETEER	/ 295	ì
TINY TOON	390	ï
ULTRAMAN	290	ŀ
WING COMMANDER	1 390	ŀ
WOLFCHILD	295	i
XARDION	. 296	i.

GENIAL!

L'ADAPTATEUR DATEL POUR JEUX SNES 60HZ

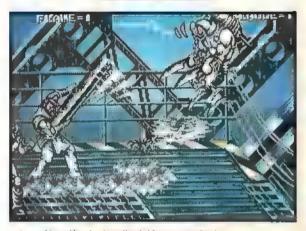
199E

149F pour l'achat d'un jeu.

"JEUX NECESSITANT L'AD 29 149F. (99F pour l'achat d'un jeu) "JEU NECESSITANT LE NOUVEL ADAPTATEUR DATEL

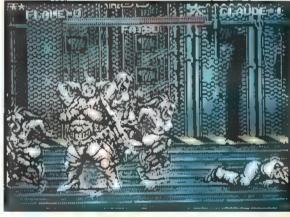
	BON DE COMMANDE A	ENVOYER A	CHRONOGAMES - BP 396 - 75365 PARIS CEDEX	08
TITRES	BON A REMPLIA OU A	PRIX	CONTRE REMBOURSEMENT +356 € CARTE BLEUE	JE POSSEDE ADAPTATEUR
			Dade d'expiration (CB) SIGNATURE:	SUPER NINTENDO SUPER NES
	·		NOM PRENOM ADRESSE CODE POSTAL	SUPER FAMICOM AUTRE
Port et empaliage (RAJOUTER 25 F OTAL APAYER Jux embles par obligation	pour le port d'une console)	,30F	VILLE TEL	1-11-1

ARCADE



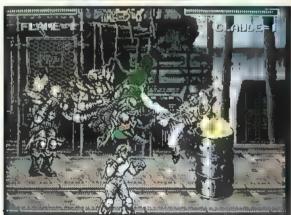
A

Alors là, c'est radical. Un zozo volant avec des couperets à ■ place des mains vous embête? Un bon coup de poutrelle métallique de 2 tonnes sur la tête, bien sûr!





Après la beauté fatale, voici Fatso l'horreur vénale. Avec son marteau-pilon, elle ébranle tout le chantier tandis que sa bande de folles furieuses danse la sarabande autour d'elle.





Claude le barbu en plein coup spécial. Cette pirouette consomme un peu d'énergie mais elle est radicale. Rien ne lui résiste.

UNDERCO

IREM. UN GRAND DES JEUX D'ARCADE

Même si elle n'est pas très implantée dans le domaine des consoles familiales (si ce n'est pa es adaptations de ses produits), la compagnie japonaise Irem est une des grandes pointures du monde de l'arcade. On lui doit des titres mythiques comme R-Type ou, plus récemment in the Hunt. Undercover Cops, qui n'est plus une nouveauté, fait partie de ces jeux qu'irem a ancés sur le marché sans tambour ni trompette, et qui se révèlent pourtant des petits bijou, de technique et de jouabilité. Si vous voulez vous éclater un bon coup en savatant du méchant à bras raccourcis (quand ce n'est pas à grands coups de barre de fer), alors, c'es anc. Undercover Cops est fait pour vous



A

Voilà ZE big boss of the game! Le moins qu'on puisse dire, c'est que les graphistes sont vraiment complètement dingues.

DES GRAPHISMES OU NE FONT PAS L'UNANIMITÉ

Certains les trouvent trop termes et fouillis, d'autres sont en extase... Une chose est sûre, le graphismes d'Undercover Cops ne laissent personne indifférent. Il est vrai que le style pure nent nippon peut paraître déroutant à certains joueurs. Mais, quoi qu'il en soit, on ne peu que saluer le travail et l'attention dont ont fait preuve les graphistes sur ce jeu. Il fourmille de petits détails qui, s'ils ne servent pas directement l'action, contribuent à mettre en place un atmosphère très prenante. Les mouettes sur la plage s'envolent quand on s'approche (au soin cadavre en décomposition...), les monstres laissent des traces de sang, les barres de fe déplacent de la poussière quand elles frappent le sol, autant de petits plus qui font d'Under over Cope unique d'exception.

ARCADE



Editeur : Irem

UNE ACTION DÉLIRANTE

n ne peut pas dire que le eros font dans la dentelle. Entri anc, si on joue aux beat'em up





Terminator n'est pas loin. Ce monstre mécanique à moitié détruit n'a rien à envier à Schwarzie. Même endommagé, il reste dangereux.



Baston générale dans la rue. On se balance allègrement des motos en pleine poire, on casse des bras, on explose des nez... Bref, on s'amuse, quoil



Claude est un ex- joueur de football américain. Quand Il entre en scène, ça déménage!



Et un spécial mégablast, un! Le résultat est éloquent: le ménage est fait! Bravo, Bubbal



Et hop! on commence le grand nettoyage de printemps. Claude en tombe à la renverse!



Consciencieux, Claude s'applique pour déterrer la poutrelle. Pendant ce temps, Bubba s'en donne à cœur joie et distribue des coups de poteau télégraphique à la pelle.

DELPHINE ET LES KIDS

RETROUVEZ CONSOLES +, CHAQUE SEMAINE A LA RADIO DANS L'ÉMISSION

"DELPHINE ET LES KID'S"

"DELPHINE IT LES KID'S", un rendez-vous hebdomadaire de 30 minutes à ne pas manquer.... avec bien sûr une rubrique jeu vidéo MICRO KID'S, où vous retrouverez le coup de coeur de CONSOLES +, et le jeu caché avec des cartouches de jeux à gagner....

Pour tout savoir sur l'émission...

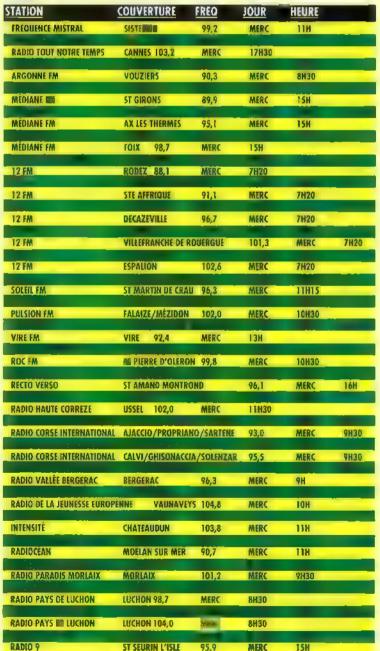
Pour gagner des tas de cadeaux...

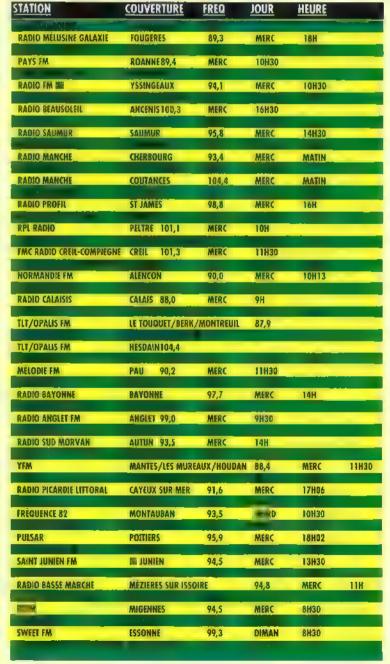
Et même pour pouvoir participer à l'émission, retrouvez DELPHINE sur le:

36 68 17 07

Alors tous à vos téléphones!

DELPHINE ET LES KIDS - LISTE DES FRÉQUENCES







COMPLETEZ VOTRE COLLECTION



BETOGRAFIE NOUS LE BON DE COMMANDE CLIRESSOUS ACCOMBAGNÉ DE VOTRE PÉGLEMENT À L'OPRISE DE CONSOLES .

	- 1	BON E	E COM	IAN	NDE D	ES AN	CIES	IS NUMÉR	OS DI	CONS	DLES +		
(Vous pouvez ég	alement	vous pi	A relourr	ner ò	CONSI néros de	OLES + - Console	B.P.	53 - 77932 à : l'accueil, 9	PERTHE -11-13	S CEDEX rue du Co	lonel Pie	rre-/	Avia, 75015 PARIS
Numéro Hors Série (450	074) 🗆	Numéro	1 (451001)		Numéro 2	(451002)		Numéro 3 (4510	003)	Numéro 4	451004)		Numero 5 (451005)
Numéro 6 (451006)		Numéro	7 (451007)		Numéro 8	(451008)		Numéro 9 (451)	009}	Numéro 10	(451010)		Numéro 11 (451011)
Numéro 12 (451012)		Numéro	13 (451013)		Numéro 1	4 (451014		Numéro 15 (45)	1015)	Numero 16	(451016)		Numéro 17 (451017)
Numéro 18 (451018)		Numéro	19 (451019)		Numéro 2	0 (451020)		Numéro 21 (45)	1021) 🗆	Numéro 22	(451022)		Numero 23 (451023)
Numéro 24 (451024)													
Je vou	s adresse	la somme	de 32F pou	r dha	que numéi	о рог:				Nomb	re de numé	ros:	
Chèqu	e bancai	re 🗆			C	nèque post	al 🗆						
Nom:								Pré	nom:				
Adres	e:												
Code	oostal:				Vi	lle:							
										(Délai	d'expéditir	n : 6	semaines)

THE KILLER: "DAUBES À LA SAINT-GUNGLIN, MASSACRE À LA TOUSSAINT!"

NOM: Killer

PRENOM: Ze

AGE:

Z'êtes de la police?

PROFESSION:

Bougez pas, je cherche...

Tiens, c'est bientôt la Toussaint, la fête des morts!
J'aime bien, moi, ça me rend
d'humeur guillerette! Et c'est
l'occasion ou jamais fêter
manque total d'imagination des
programmeurs. Je dédie donc cette
journée à tous les créateurs de softs dont les
cerveaux cliniquement morts continuent de produire
les jeux minables qui viennent régulièrement garnir les poubelles Ze Killer.
Autre chose: histoire d'élargir un peu mon champ de destruc-

Autre chose: histoire d'élargir un peu mon champ de destruction, j'ai décidé de démarrer ma rubrique de ce mois-ci par un gadget foireux, le Booster Boy... En voilà une bonne (dée de cadeau pour Toussaint: offrez un cerceuil à votre Game Boy!





Admirez un peu le "design" de l'engin... Les deux grosses pustules sur les côtés sont des haut-parleurs stéréo deux fois un quart de demi-poil de watts! Je rigole!

BOOSTER BOY

DE SAITEK POUR LA GAME BOY

Si vous trouvez que votre Game Boy ne fait pas assez "plastoc" comme ça, pas de paniquel Le Booster Boy est un gadget qui va vous permettre de transformer votre Game Boy en tas de plastique plus moche et plus encombrant qu'une crotte de nez sur le revers d'un smoking. D'accord, l'engin est équipé d'une loupe, de haut-parleurs, d'une petite boîboîte pour ranger le casque et d'une manette... Mais si vous avez acheté une portable, c'est pas pour vous retrouver avec un engin gros comme une planche à voile... C'est comme si on vous vendait des baffles de 3 m de haut avec spots clignotants et machine à bulles pour brancher sur votre Walkman! En plus, si vous ajoutez le prix d'une Game Boy à celui du Booster Boy, ça vous coûtera à peu près aussi cher qu'une Game Gearl





Décidément, les Crash Dummies sont abonnés aux daubes! Le héros tombe en miettes au bout de trente secondes de jeu, et l'intérêt du soft aussi!

CRASH DUMMIES

DE FLYING EDGE SUR SUPER NINTENDO

Encore une daube avec les Crash Dummies en vedettel Décidément, c'est à croire que les gaillards ont été mis dans tous ces jeux juste pour tester les effets d'un choc frontal entre une cartouche de jeu vidéo et une poubelle! C'est dommage, parce que moi, je les aime bien, les Crash Dummies (testeur de crash automobile, ça c'est un métier qui me botterait!). Seule originalité du jeu, votre personnage perd des morceaux à chaque fois qu'il est touché... Vous commencez par sautiller sur une jambe, avant de perdre un bras, puis l'autre, pour finir en rampant avec le torse! Manque de bol, le tout (ou ce qu'il en reste!) se traîne une fois de plus dans un jeu de platesformes minable... En plus, quel que soit votre état, le personnage saute à peu près toujours aussi haut et se manie toujours de la même facon... Nul!





Ils sont moches,

ils sont nuls, ils

sont habillés avec

des pyjamas, et

mettent de se

gros lourdaud verdâtre! C'est

pas beau de montrer du doigt!

en plus ils se per-

moquer de l'autre

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

DE MINDSCAPE SUR SUPER NINTENDO

Captain America and The Avengers vous propose d'incamer les plus ridicules gugusses en collant des BD de chez Marvel... Vous pourrez ainsi vous coltiner Ironman, le mec à l'amure rouge of or (comme les Rochers Suchardl), Captain America avec son ignoble costard bariolé que même un cycliste de Seine-et-Mame n'oserait pas porter, ainsi que deux autres minables... Jamais vu un jeu pour deux joueurs aussi nul! Les mecs sont raides comme des piquets et l'action est d'une mollesse incroyable. En plus, les sprites se traversent les uns les autres comme si les personnages étaient inexistants! Bref, au nom des chouettes après-midi que je passais quand j'étais petit à dévorer un sandwich au hamster en lisant les BD de la Marvel, je vous en conjure, n'achetez pas cette daube!



QUESTIONS

Quel est le sumoin de Sylvester Stallone dans le

- Sh
- Schwarzz
- ich Gabi

Combien de missions Sylvester Stallene doit-Il

- 100
- T.

De nombreux lots à gagner...

The second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of the second of th

ومنتززت والمنابق وتبالها المتراث الأربي المنابات

Lots attribute par tirage au sont purm les bonnes réponses Réglement disponible auprès du ser de Promotion de CONFOLES







Bientôt disponible sur Megadrive Game Boy

BULLETIN REPONSE

Nom: Prénom:

Réponse 1 a/ b/ c/ Réponse 2 a/ b/ c/

Bon à découper et à renvoyer avant in 1er décembre 1993 minuit (cachet de in poste falsant foi)

à CONSOLES+ – CONCOURS CLIFFHANGER
Service Promotion
9–13 rue du Colonel Pierre Avia 75754 PARIS Cédex 15

SONY

SUR VOS ECRANS

LES SORTIES OFFICIELLES DU MOIS CONSOLES+ A DIT

	Titre du jeun	Editour	- Distributeur	Genre	:Ca
	BALL JACKS:	NAMCO	SEGA	REFLEXION	50%
	BATTLETOADS: BILL WALSH COLLEGE	SEGA	SEGA	BEAT-THEM-ALL	C+21: 94%
н	FOOTBALL: CHUCK ROCK II	EA	SEGA	SPORT	C+23: 72%
	SON OF CHUCK:	CORE DESIGN	SEGA	PLATES-FORMES	C+24: 87%
	DOUBLE CLUTCH:	SEGA	SEGA	COURSES	C+21: KILLER
	GENERAL CHAOS: GUNSTAR HEROES:	EA SEGA	EA SEGA	ACTION ACTION	C+23: 79% C+25: 91%
	HAUNTING STARRING	SEGA	SEGA	ACTION	G+20. 9170
2	POLTERGUY:	EA	GUILLEMOT INT.	ACTION	C+24: 83%
~	KING OF THE				
	MONSTERS:	SEGA	SEGA	BEAT-THEM-UP	C+21: 89%
	MUTANT LEAGUE FOOTBALL:	EA	EA	SPORT	C+19: 89%
	NHL HOCKEY' 94:	EA	EA	SPORT	C+24: 86%
	RANGER X:	SEGA	SEGA	SHOOT-THEM-UP	C+25: 90%
	ROCKET KNIGHT				
	ADVENTURES: SUPER BASEBALL	KONAMI	SEGA	PLATES-FORMES	C+23: 85%
	2020:	EA	EA	SPORT	C+24: 85%
	ERIC CANTONA FOOTBA		11101011450	20077	0.00.040/
	CHALLENGE: SIM CITY:	ELITE NINTENDO	LUDI GAMES NINTENDO	SPORT SIMULATION	C+23: 94% C+25: 91%
Z	STREET FIGHTER II	MINICADO	MINIEMBO	SINGERIOR	0425. 81 /4
2	TURBO:	CAPCOM	NINTENDO	COMBAT	C+23: 94%
i	SUPER MARIO ALL STARS:	NINTENDO	NINTENDO	PLATES-FORMES	C+23: 97%
ч	SUPER WIDGETT:	ATLUS	LUDI GAMES	PLATES-FORMES	C+23: 54%
3 [
1	PC KID ROCKABILLY:	HUDSON SOFT	GUILLEMOT INT.	SHOOT-THEM-UP	C+25: 84%
ret	HOOFFIELD	11050011 001 1	COLLEGE III.	OHOOT IIILIN OF	012010470
E	CHUCK ROCK II				
MASTER SYSTEM	SON OF CHUCK:	CORE DESIGN	SEGA	PLATES-FORMES	C+24: 83%
5	HOME ALONE:	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	C+20: 54%
	JAMES POND 2 CODEN/ ROBOCOD:	US GOLD	SEGA	PLATES-FORMES	C+25: 91%
2	SONIC CHAOS:	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	C+25: 93%
E	STAR WARS:	US GOLD	SEGA	PLATES-FORMES	C+25: 85%
Z S	DARKWING DUCK:	CAPCOM	NINTENDO	PLATES-FORMES	C+23: 88%
~	CHUCK BOCK II SON OF				
GAME GEAR	CHUCK:	CORE DESIGN	SEGA	PLATES-FORMES	C+24: 83%
¥	JAMES POND II CODEN/ ROBOCOD:	AME US GOLD	SEGA	PLATES-FORMES	C+25: 91%
3	WORLD CUP SOCCER:		SEGA	SPORT	85%
9					

PAYEZ VOS IEUX **NEUFS** MOINS CHERS

CHEZ HARD DISCOUNT SHOP.

PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK PRÊTS À ÊTRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.



SUPER-NINTENDO Française

– TOP 10	_
Mortal Kombat	495 F
Alien 3	345 F
Tecmo NBA Basketbal	1445 F
Tiny Toon	395 F
Eric Cantona Football	395 F
Astérix	345 F
Star Wing	415 F
Pocky and Rocky	395 F
Super Star Wars	415 F
Bulls vs Blazers	395 F

Blues Brothers	395	F	Pop'n Twinbee	445	F
Desert Strike	395	F	Populous	295	F
Fighting Spirit	395	F	Spiderman vs X Men	345	F
Legend of Zelda	375	F	Super Kick Off	295	F
Magical Quest	395	E	Super Mario 4	395	F
Mario Paint	385	F	Super Mario Kart	385	F
NHLPA Hockey 93	395	F	Turtles Ninja 4 .	395	F

INCROYABLE! L'AD 29 à 45 F pour l'achat d'1 jeu et GRATUIT pour l'achat de 2 jeux

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29 395 F Sim City

> Star Fox 345 Fi Streetfighter 2

445 F

SUPER-NINTENDO Import

– TOP 5 -	. 1
Final Fight 2	445 F
Sonic Blastman	395 F
Street Fighter 2 Turbo	445 F
WWF Royal Romble	495 F
Goof Troop	445 F

WWF Royal Rumble	495 F	Kawasaki Caribean	732 L	razmania	295 F
Goof Troop	445 F	Lost Viking	395 F	Terminator	345 F
Goot troop	MAG L	Mario Collection	445 F	World Class Rugby	395 F
		Mario is Missing	395 F	'Wolfchild	295 F
Amazing Tennis	395 f	Mechwarrior	295 F	WWF Wrestlermania	345 F
Batman Return's	395 F	Out of This World	295 F	Super Slap Shot	345 F
Battletoads	395 F	Power Monger	395 F	Yoshi's Cookie	345 F
Best of Best Karaté	345 F	Shadow Run	395 F	Bubsy	495 F

Cybernator Fatal Fury

First Samouraï

ADAPTATEUR AD 29	79 F	ACTION REPLAY PRO	395 F
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	99 F	CONTROL PAD DYNA 1	395 F 95 F

GAMEBOY

- TOP 10	_
Mortal Kombat	225 F
Legend of Zelda	245 F
Astérix	225 F
Super Marioland 2	225 F
Tiny Toon	225 F
Kirby's Dream Land	195 F
Top Rank Tennis	149 F
Super Marioland	195 F
Starwars	225 F
NBA Challenge N2	195 F
	_

4 in 1 Fun Pack	225 F	Prince of Persia	225	F
Alley Way	195 F	Spiderman 3	225	F
Blues Brothers	225 F	Star Trek Next Gener.	225	E
Empire Strike Back	225 F	Starwars	225	E
F15 Strike Eagle	225 F	Super Kick Off	125	F
Ferrari Grand Prix	225 F	Tiny Toon	225	F
Final Fantasy Legend 3	295 F	Titus the Fox	225	F
Kirby's Dream Land	195 F	Tom and Jerry	225	F
Lemmings	195 F	Track and Field	225	F
Looney Tunes	225 F	Turtles Ninja 2	225	F
Mickey Dang, Chase	225 F	WWF Superstars 2	225	F
Populous	225 F	Yoshi's Cookie	149	F

MEGADRIVE Française

- TOP 10	0 –
Mortal Kombat	395 F
Jurassic Park	345 F
Jungle Strike	345 F
Flashback	345 F
X Men	345 F
Shining Force	395 F
Cool Spot	345 F
Rubey	345 F
Fury	345 F
Tiny Toon	345 F

liny leon	345 F
André Agassi	395 F
Another World	345 F
Atomic Runner	145 F
Bulls vs Blazer	345 F
Desert Strike	345 F
Ecco le Dauphin	345 F

LES PRIX	CAN	IONS H.D.:	S.
Super Kick Off	295 F	Indy Last Crusade	145 1
Ball Jacks	245 F	Megalomania	145
Strider 2	245 F	Speed Ball 2	145
Lemmings	195 F	Sunset Riders	145 [
Batman Return's	145 F	Two Crudes Dudes	145

	Populous 2	345 F
345 F	Powermonger	245 F
195 F	Road Rash 2	345 F
r395 F	Senna Grand Prix	345 F
345 F	Shinobi 3	345 F
345 F	Side Pocket	345 F
345 F	Sonic 2	345 F
345 F	Street of Rage 2	345 F
345 F	Super Kick Off	345 F
345 F	Turtle Ninja	345 F
	345 F 345 F 195 F 335 F 345 F 345 F 345 F 345 F 345 F	345 F Powermonger 195 F Road Rash 2 r 395 F Senna Grand Prix 345 F Shinobi 3 345 F Side Pocket 345 F Sonic 2 345 F Street of Rage 2 345 F Super Kick Off

MEGADRIVE Import

mazing Tennis	395 F	Battle Toads	245 F	Summer Challenge 345 F
art's Nightmare	345 F	BOB	345 F	Teama Wit Club Socc. 395 F
atman to Joker	195 F	Spiderman vs X M	en 395 F	WWF Royal Rumble 395 F

MEGA KEY	99 F	CONTROL PAD PRO 2	95 F
ÁCTION REPLAY PRO	395 F	PRO PAD SV 434	125 F

MEGA CD Français

After Burner	345 F	Final Fight	345 F	Robo Aleste	345 F
Batman Returns	345 F	Jaguar XJ 220	345 F	Sherlock Holmes	345 F
Black Hole Assault	345 F	Prince of Persia	345 F	Wolfchild	345 F

MEGA CD Import

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur (

Chuck Rock	345 F	Hook
Ecco le Dauphin	345 F	Night Tran

CDX PRO		ADAPTATEUR CDX PRO 395 F		
45 F	Hook	345 F	Sewer Shark	445 F
45 F	Night Trap	445 F	Wonderdog	395 F

HARD DISCOUNT IN P BP 49 - 06560 VALBONNE

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER : 93 95 80 40 (Depuis Paris - 16 93 95 80 40)

475 F

295 F 345 F

OUVERT			
DE	9h	à	19h
Dι	J LI	U I	IDI
ΑU	SA	M	EDI

NOM	REGLEMENT : Chèque Bancaire CCP	TITRES 12 CONSOLE+	CONSOLE	PRIX
ADRESSE	☐ Je préfère payer au facteur (+35F) ☐ Carte-bleue :			
VILLE	Date d'expiration —/— Signature :			
CODE POSTAL TEL	authorization a	Les jeux sont	Port-Emballage	+20 F
N° CLIENT N° carte bleue :		Les jeux sont expédiés par colissimo	Total à payer	

REDACTION CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 9,11,13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Haï! hi! haï! ho! je rentre du boulot... Non, pardon, je m'égare. Salut les pt'its loups, comment ça va? Me revoilà après une — interminable absence d'un mois. Première chose: cela fait déjà quelque temps que je reçois un fanzine de quatre pages, "Konichiwa". Il est court mais très sympa, et je vous laisse donc son adresse en P.S. Le numéro 5 est dédié à la Game Boy (cf. P.S.), avec plein de codes. d'astuces, etc.

Ensuite, comme vous avez dû le remarquer, Noël approche à grands pas. J'ai déjà préparé ma lettre au père Noël: je lui demande, entre autres (beaucoup d'autres!), plein de dessins. A vous de jouer, les pt'its gars (et filles). A propos des dessins, j'ai réussi à obtenir que, chaque mois, le plus beau dessin diffusé reçoive un abonnement d'un an à Consoles+. C'était déjà plus ou moins le cas, mais maintenant c'est officiel! Le mois dernier, le dessin que j'avais choisi ne comportait pas d'adresse. Dommage pour son auteur... Donc, je le répète encore une fois: mettez vos coordonnées au dos de vos dessins! Ah! j'allais oublier de remercier tous ceux (très nombreux!) qui m'ont adressé des cartes postales cet été. Merci à eux (tant pis pour les autres...)! Allez, hop! c'est parti... Gros bisous à tous! Wieklen le grand (pour un nain). P.S.: Pascal Aubrit Club Konichiwa, Cabrol 12120 Meljac. P.P.S.: Vous avez remarqué que,

FANZ'

Roi des nains, j'ai quelques questions à te poser à propos de fanzines.

dans les pubs Nintendo, la Game Boy est présentée AU MASCULIN

("Où jouez-vous avec LE vôtre?") ?

habitudes (toutes les consoles sont

au féminin), et je continuerai donc

à dire UNE Game Boy. Non mais!

Cela va à l'encontre de toutes les

- 1) Je crée un fanzine avec deux copains. Comment doit-on se répartir les tâches?
- 2) Nous avons un petit problème de

photos. Peut-on en découper dans ton magazine?

- 3) Comment procéder et où aller pour se faire prêter des jeux à tester?
- 4) Comment distribuer les fanzines?
- 5) Notre fanzine sera tiré à 15 exemplaires. Trouves-tu ce nombre suffisant?

JU, TO et CED

Que voilà une bonne idée! C'est avec un grand plaisir que je vais répondre à tes questions.

1) Pour la répartition des tâches, c'est comme vous voulez. Si vous faites un fanzine, c'est pour votre propre plaisir. Jouez, écrivez, faites les fous comme bon vous semblera. Cela dit, il est évident que, pour tenir lieu de correcteur, par exemple, le meilleur en orthographe est tout indiqué...

2) Découper? Vous ne voulez tout de même pas faire un 'zine couleur, non? Plutôt que massacrer ce superbe magazine qu'est Consoles+, faites des photocopies en noir et blanc...

3) Il est parfois difficile de se faire prêter des jeux. Par contre, je te conseille d'aller saluer civilement le revendeur le plus proche, de lui démontrer que des gamins qui jouent et testent des cartouches dans sa boutique, cela ne peut que la rendre plus vivante et accueillante...

4) Dans les boutiques, bien sûr, mais aussi à l'école... Sans oublier de nous faire parvenir un exemplaire à la rédaction de Consoles+. 5) 15 exemplaires, c'est un peu léger, mais cela vous permettra d'évaluer la charge de travail que cela représente. Si vous parvenez facilement à tous les distribuer, il faudra ensuite augmenter le tirage...

Wiek'zine le Grand

GA?

Roi des GRANDS nains, me voilà, moi, Vincent, avec mon écriture tordue d'épileptique chronique (après trop de Mario Kart, semble-t-il); bon, au fait, on est deux, Lionel le boiteux (c'est une longue, très longue histoire) et moi. J'aurais pu laisser Lionel écrire si et seulement si son écriture ne ressemblait pas à un dialecte mouboudais [?? NDW] et si sa demière note en dictée n'avait pas été T'as me la un 3/20.

Voilà, je crois que j'ai assez cassé de sucre sur son dos. Et maintenant, comme tous les ingrats qui t'écrivent, je vais te poser des... QUESTIONS!

 Est-ce que tu trouves le dessin de Lionel jouli? J'ai un PC et une Super Nintendo? Je souhaite

apprendre à programmer sur PC. Je sais que la majorité des jeux PC sont faits en C et assembleur. En est-il de même pour les jeux SNIN? Quel est le hardware que je devrais me procurer pour programmer sur SNIN? Quel club dois-je contacter au cas où, pour une fois, tu ne saurais pas répondre? PS: Killer = 18/20!

Vincent et Lionel (un peu)

Tu n'as pas honte d'empêcher Lionel de s'exprimer? C'est vrai, quoi, tu monopolises la parole pendant toute la lettre! 1) Oui, super (en fait, je ne l'ai pas encore vu, mais, bon, autant lui faire plaisir...)! 2) La SNIN, comme toutes les consoles, est programmée principalement en assembleur. Le problème, c'est que chaque console utilise des processeurs différents. On utilise en général des PC, intégrant la console (sous forme de carte), et l'on utilise ce qu'on appelle un "cross assembler" (assembleur croisé), qui permet de programmer dans l'assembleur de la console. Le seul moyen d'obtenir les cartes et logiciels nécessaires est de t'adresser aux constructeurs concernés. Malheureusement, ils ne les fournissent qu'aux programmeurs attitrés...

JB KING

Salut, Wieklen, le plus grand de tous les nains. C'est la première fois que je t'écris, et je sais que ma lettre ne passera pas, mais je t'écris quand même. Tout d'abord, je ne ferai pas de compliment sur ton mag', car les autres lecteurs chargent. Au fait, si quelqu'un est intéressé par un gnoll (sorte de goblin géant Wieller days Fair gaste it va te STARS WAR Toux le villas de Willow ! the pis matte et très comment il bête, NDW] (la Le Ron dressé et (relativement) sage,

qui ne fait que répéter "May the Force be with you" depuis qu'il a vu "La Guerre des étoiles". je le cède à un bon prix (2 PP). Bon, place aux

- 1) Un classique: quand est-ce que le CD-Rom Nintendo sortira?
- 2) Combien mesure ta barbe ?
- 3) Pourquoi n'organiseriez-vous pas un concours mensuel de scores sur deux ou trois ieux consoles?
- 4) J'en ai marre d'entendre des gens dire "Nintendo, c'est plus mieux", ou "Sega, c'est super". Il est vrai que la SNIN est techniquement plus puissante, mais l'intérêt d'un jeu ne se mesure pas au nombre de couleurs. Certaines consoles conviennent mieux à certaines personnes (mais aussi à leur budget). Par exemple, si un joueur aime les shoot-them-up, qu'il a pas mal d'argent et qu'il voyage beaucoup, il achètera une Turbo Express. S'il aime Sonic ou le sport, il achètera une MD. S'il apprécie Mario ou Zelda, il achètera une SNIN, S'il a multo multo pesetas, il s'achètera une Neo Geo, etc. Et, une fois qu'il a sa console, il dit que le reste est nul, parce qu'il a peur que les autres disent qu'il s'est trompé.

5) Pourquoi, de temps en temps, ne mettriezvous pas un mini-CD ou une cassette avec les meilleures musiques des jeux du moment? Voilà, c'est tout. Je te souhaite une barbe souple, soyeuse et voluptueuse.

> Kintendo, le beau-frère du cousin du voisin de la sœur du copain de la concierge de Fox McCloud.

P.S.: J'oubliais: la SNIN, c'est mieux! P.P.S.: Non, c'est pour rire! P.P.P.S.: En vérité, c'est la MD! P.P.P.P.S.: Non, ça aussi (qu'est-ce qu'on s'amuse!) P.P.P.P.S.: Le prochain, c'est le dernier! P.P.P.P.P.S.: May the joy' be with youl

Ahl mais ce n'est pas parce que l'un d'entre vous m'a écrit cent fois qu'il va passer dans le courrier! Ta lettre est tout à la fois drôle et intéressante, donc je la passe. 2 PP, c'est un peu cher, non? Quant aux compliments, tu n'aurais pas dû te gêner...

1) Comme je vous le disais dans le précédent numéro, il semble (95% de chances) que le CD-Rom pour SFC ait été abandonné pour des raisons de vitesse.

2) Ma barbe? La semaine dernière, elle mesurait 17 cm, mais comme je commençais à marcher dessus, j'ai été obligé de la tailler... 3) Tu ne l'as peut-être pas oublié, nous l'avons déjà fait. Le problème, c'est qu'avec les Action Replay et autres adaptateurs du même genre, on peut trafiquer le score. On ne mesure plus dès lors la performance du joueur mais sa capacité à trouver des Cheat. Par contre, jetez tous un coup d'œil aux concours organisés dans Consoles+ par des éditeurs. Deux ce mois-ci, avec des lots à faire frémir la barbe d'un nain!

4) N'est-ce pas ce que i'ai toujours dit? MD et SNIN, deux consoles différentes mais toutes

les deux intéressantes.

5) Problème de gros sous, bien sûr! Les CD, ca coûte cher... Cela dit, si les éditeurs sont intéressés, ils peuvent bien entendu nous contacter à ce propos. Je trouve personnellement que c'est une excellente idée.

Wieklen le Dwarf-King

P.S.: Hein? P.P.S.: Ah. bon!

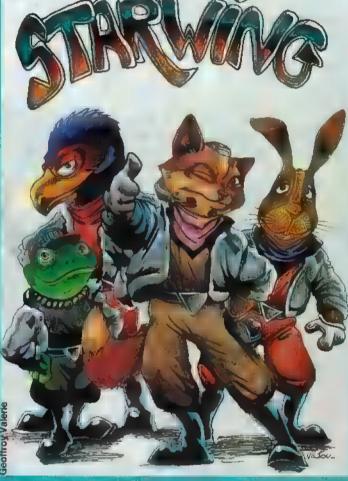
P.P.P.S. et suivants: Gnarff

REDACTION CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 9,11,13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

> 4) Est-il normal que Goro, monstre réputé infernal, me permette de marquer un double "parfait"? En sautant sur place et avec le coup de pied, on le tue sans se faire toucher!

5) Est-il normal de pouvoir battre Cage ou Sonya en ne faisant que des coups de pied circulaires au sol? Et Kano uniquement avec le fouet et des coups de poing de Scorpion ou avec es boules d'énergie de Lui-Kang? Voilà pour ces quelques remarques concernant Mortal Kombat. Cela grève un peu beaucoup sa qualité. Surtout par rapport à SF II Turbo quoique Honda puisse vaincre une pelletée d'adversaires uniquement en se servant de son coup de poing rapide). Par avance, merci de votre réponse, et un grand bravo à toute l'équipe de Consoles+ pour le remarquable travail effectué sur les jeux vidéo. Dire qu'il y en a qui vivent de leur passion, les veinards!

Cyril



MORTAL MORTEL

Je viens d'acquérir Mortal Kombat sur SNES, jeu présenté par tous comme le méga-hit de l'année (sauf vous, par quelques nuances). Et je ne peux cacher ma déception (surtout pour un jeu de plus de 500 balles).

1) Est-il normal qu'il n'y ait pas, en plus des modes Tournoi et Options, le mode Exhibition pourtant présenté dans le livret (je n'ai branché qu'une seule manette, d'accord, mais est-ce la raison?)?

2) Est-il normal de finir Mortal Kombat en un week-end dans tous les modes possibles? 3) Lors des combats d'endurance, est-il normal de vaincre, parfois, le deuxième combattant en ne lui portant qu'un seul coup (lorsqu'il rentre sur l'écran avant qu'il ne touche le sol)?

Tout d'abord, une remarque: je n'aime pas Mortal Kombat. Ce jeu m'ennuie, principalement à cause du système de parade. Passons à

tes questions-remarques-critiques. 1) En fait, le mode Exhibition est le mode 2 joueurs. Il se déclenche automatiquement quand, lors de la sélection des personnages, le deuxième joueur appuie

sur Start.

2) Non. Tu devrais aller consulter un médecin... Blague à part, la difficulté de ce jeu a été mal dosée. En mode 1 joueur, sa durée de vie est en effet bien trop courte.

3) Non, c'est peut-être un bug? Un problème que nous n'avons pas rencontré à la rédaction.

4) Là, il ne s'agit pas d'un bug. Dans tous les jeux de combat, il existe une technique précise qui permet de vaincre très rapidement tel ou tel personnage. Dans SF II, par exemple, Ryu et Ken peuvent vaincre Balrog de la manière suivante: on

REDACTION CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 9,11,13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

se met à l'extrême gauche et on fait des coups de pied sautés en permanence... lci, tu as trouvé la technique qui convenait pour abattre Goro dans Mortal Kombat... Bravo! 5) Même réponse qu'à la question précédente. Il est vrai que dans Mortal Kombat, il est parfois trop facile de découvrir ces techniques, ce qui, là encore, limite la durée de vie. Mais astu essayé de telles techniques dans un autre mode que Easy? En fait, et d'après tout ce que j'ai pu entendre, MK est beaucoup plus amusant à deux joueurs. Toutes les techniques gagnantes dont tu te plains deviennent inefficaces.

CHEVALIER WIEKLEN

Salut à vous, ô grand Wieklen, roi des nains et des consoliens. Mes chevaliers et moi-même - Sire Arthur tenons à vous faire part de toute notre admiration envers votre "manuscrit", très instructif sur le magnifique monde des jeux vidéo. Ah! Mais voilà que mon ami

Merlin s'impatiente et me propose de vous soumettre ces quelques questions: 1) Street Fighter II' Turbo (sur SNIN) est un jeu exceptionnel, qui ne semble pas avoir le succès commercial qu'il mérite. Il y a beaucoup de stocks d'invendus dans les magasins et le prix a baissé de près de 200 F chez certains revendeurs. Que se passe-t-il? 2) Flash Back sur Super Nintendo sera-t-il à la hauteur de la version Megadrive? 3) Lost Viking nous a beaucoup amusés.

Qu'en pensez-vous?

4) La console 64 bits de Nintendo se connectera-t-elle à la 16 bits actuelle tel un CD-Rom, ou sera-t-elle indépendante? Pour conclure, grand Wieklen, permettez-moi de lancer un appel aux vendeurs de tous ces merveilleux jeux: même pour un roi, leurs prix restent excessifs. Faites un effortt

Arthur

P.S.: Votre (petite) Grandeur, si vous publiez ma lettre, je vous ferai chevalier d'honneur de la Table Ronde!

Majesté, c'est un honneur que de vous accueillir dans ces modestes pages. Je vais de ce pas répondre à vos - ô combien pertinentes --- questions:

> 1) Sans tomber dans les lieux communs ("la récession, patati, patata"), ie dirai tout simplement que la majorité possesseurs de SNIN ont déjà SF II, et qu'ils considèrent peut-être que SFII' ferait double emploi. D'ailleurs, si je puis me permettre, je trouve que sortir SFII' maintenant est une véritable amaque (en même temps qu'une erreur "marketing"): pourauoi n'avoir pas proposé cette version améliorée dès le début? 2) Il est aussi génial et

toujours aussi beau ...

3) Bof... C'est sympa, mais je n'ai pas vraiment accroché. Chacun ses goûts. 4) Stop! Nous n'avons quasiment aucune information valable sur cette future console, je pense donc préférable, pour l'instant, d'éviter de nous lancer dans une surenchère de "peut-être". Sera-t-elle réellement 64 bits? La compatibilité avec la 16 bits sera-t-elle assurée? Intégrera-t-elle dès de départ un CD? No se. Par contre, Majesté, jetez un coup d'œil sur le banc d'essai du Jaguar, dans ce même numéro. Ca dépote!

SAS Wieklen le Grand

DELIRE...

Sans Consoles+, que serait l'homme? L'absence d'une raie au spectrographe analytique. Un vide dans la matière. Un fantôme incolore et privé de substance. Une âme égarée, en somme, du néant [bon je ne comprends pas la suite, donc j'abrège, NDW]. Bon, assez parlé [déliré, dirais-je, NDW]. Je te salue, Wieklen, Sa Majesté des nains. J'ai quelques infimes questions à te poser. 1) J'ai acheté récemment Mortal Kombat sur SNIN, et je suis un peu décu qu'il n'y ait pas de sang. Y aurait-il un code pour y remédier? 2) Quels sont les cinq meilleurs jeux de combat sur Super Nintendo?

David le poète

Mon cher David le pouet (heul pardon, le poète!), excuse-moi de n'avoir pas passé la totalité de ta prose, mais n'en comprenant pas le sens, j'ai pensé préférable de "squeezer". A propos, tu devrais arrêter, tu te déglingues les neurones avec ces substances. 1) Argh! Moi qui te prenais pour un pouet (pardon, un poète), je suis bien déçu! "Du sang, encore du sang", crie la foule en délire. Bon, eh bien! non, ll n'y a pas de code. 2) Re-argh! Ça fait longtemps que je n'avais eu droit à cette question. C'était trop beau pour durer. Et bien, je dirai SFII Turbo (ou SFII', au choix), cing fois de suite!

Arghkien le Argh!

Q.C.M.

Salut, le plus petit des grands nains. J'ai quelques questions à te poser que j'ai mis sous forme de questionnaire:

- 1) Qu'est-ce qu'un fanzine?
- a) un magazine que l'on fait soi-même.
- b) un club de jeux vidéo.
- c) ta petite amie.
- 2) LES JEUX QUE VOUS TESTEZ, VOUS:
- a) les achetez aux salons que vous visitez.
- b) les volez dans les grandes surfaces.
- c) les recevez tous les mois.
- 3) QUE FAIS-TU DES DESSINS QUE TU NE PUBLIES PAS?
- a) tu allumes un feu avec.
- b) tu les vends à d'autres magazines.
- c) tu les gardes pour montrer à tes neveux



Quand les enfants ne vont pas à l'école, c'est tout un peuple qui ne grandit pas...

Parrainer un enfant du-bout-du-monde

En Afrique, en Inde, des milliers d'enfants ne savent ni lire, ni écrire, ni compter. Des milliers d'enfants n'ont tout simplement pas d'avenir devant eux. Depuis plus de 10 ans, Aide et Action refuse cette fatalité et favorise, par des actions concrètes, la scolarisation des enfants du-bout-du-monde.



arrainer un enfant avec Aide et Action, c'est l'emmener sur le chemin de l'école. Le parrain connaît l'enfant qu'il prend en charge, il le suit le temps de sa scolarité primaire, il lui donne une chance d'avenir dans son village, dans son pays.

Le parrainage repose sur un principe simple : le parrain s'engage à verser 100 F par mois. Il reçoit le dossier personnel de l'enfant ainsi que sa photo. La situation familiale et l'environnement de cet enfant lui sont brièvement retracés. Ensuite, trois fois par an, l'enfant envoie une lettre à son parrain : des dessins, puis au fil de ses progrès de petits mots sur sa vie, son travail... Les appréciations de son instituteur permettent de suivre sa scolarité. Et bien sûr, s'il le souhaite, le parrain peut répondre à son filleul. De lettre en lettre, un lien s'établit entre le parrain et l'enfant.

De son côté, Aide et Action informe régulièrement le parrain sur ce qui est réalisé à l'école : construction d'une salle de classe, organisation de la coopérative scolaire, formation des enseignants. Par ailleurs, des actions sont entreprises dans le village du filleul. Elles profiteront à toute la communauté : installation de pompes à eau, alphabétisation des parents, formation aux techniques agricoles.

Vous désirez, vous aussi, offrir à un enfant du-bout-du-monde de vraies chances d'avenir, le suivre pas à pas le temps de sa scolarité primaire? Rejoignez les 47 000 parrains d'Aide et Action et remplissez le coupon ci-dessous. Très prochalnement, vous recevrez le dossier et in photo de votre filleul.

Jean Claude Buchet

AIDE ET ACTION A REÇU LE PRIX CRISTAL.

Transparence des comptes, rigueur dans la gestion, respect des engagements pris à l'égard des parrains comme des filleuls sont les lignes de conduite qui depuis 10 ans guident le travail d'Aide et Action, première association de parrainage en France. En 1990, Aide et Action a reçu le prix Cristal de la transparence de l'information financière, décerné par la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes.

Aide et Action est une association humanitaire, apolitique et non confessionnelle. Vos dons sont déductibles de vos impõis dans les limites prévues par la lot. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.

Aide et Action est titulaire d'un compte à la Fondation de France n° 60/1168.



DES CENTAINES D'ENFANTS ATTENDENT ENCORE LE PARRAIN OU LA MARRAINE QUI LES AIDERA .

A PRENDRE LE CHEMIN DE L'ECOLE. MERCI DE COMPLETER LE BON CI-DESSOUS ET DE LE RENVOYER A :

AIDE ET ACTION - 67 boulevard Soult - 75012 PARIS -Tél. (1) 40 19 04 14

3	A REN	VOYER -
je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-mon- de. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de	☐ Mme ☐ Mile ☐ M. (en majuscules 5.V.P) Prénom	
mon filleul.	N° Rue	
☐ Envoyez-moi la documentation complète sur Aide et Action.		
☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant, mais je vous	Code Postal L. L. L. J. Tél	/
envoie un don de :	Ville	
□ 150F □ 300F □ 500F □ AutreF	Profession (facultatif)	C+25
Ce don servira au financement d'actions prioritaires.	·	

REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

que tu dessines bien.

- 4) Pourquoi ZE KILLER PORTE-T-IL UN MASQUE?
- a) il a peur de montrer sa laideur.
- b) pour qu'on ne le reconnaisse pas.
- c) il est né comme cela.
- 5) COMBIEN MESURES-TU?
- a) entre 1 m et 1,10 m.
- b) entre 1,10 m et 1,25 m.
- c) entre 1,25 m et 1,50 m.

Gérôme

P.S.: A quand le numéro 2 de Super+?

Voilà une façon originale de poser des questions.

- 1) Facile, c'est a)!
- 2) b). Heul non, pardon, c).
- 3) a). Non, b). Non, c). Mais non, qu'estce que tu me fais dire! Rien de tout ça! Je les garde précieusement, en les sortant de temps en temps pour narguer mes petits (c'est une façon de parler, ils sont plus grands que moi) camarades!
- 4) a), b) et c). Surtout c), d'ailleurs.5) Franchement, je ne corresponds à aucune de tes propositions.
- P.S.: Pour l'instant, c'est au point mort, mais on y réfléchit très sérieusement... A suivre.

P.P.S.: Au fait, Q.C.M. signifie "question à choix multiples"...

GRAND?

Salut à toi, grand maître des jeux vidéo. Comment va le plus grand homme que la terre ait porté?

J'ai plein de questions à te poser, alors prépare le café et décommande ta copine, car tu vas passer une nuit blanche!

- As-tu servi de modèle pour jouer Grincheux dans "Blanche-Neige"?
 Visi mis cont mais pour fisir Merio
- 2) J'ai mis sept mois pour finir Mario IV, et je le trouve véritablement génial. Nintendo a-t-il prévu d'en faire un cinquème?
- 3) Entre World Heroes, SF II Turbo et Mortal Kombat, lequel est le mieux?
- 4) J'ai entendu dire que Sega allait sortir Sonic Kart sur MD. Est-ce vrai?
- 5) Que me conseilles-tu entre Ranma 1/2 2 et Dragon Ball Z?
- 6) Cela vaut-il mieux d'acheter un

Mega CD II maintenant ou d'attendre la sortie du CD de Nintendo?

7) Depuis combien de temps faistu ce métier? 8) Que veut dire "CES"

de Chicago?

9) Qu'est-ce que la

9) Qu'est-ce que la réalité virtuelle?

Jérôme

Je ne suis pas un homme, je suis un NAIN! Non mais! Bon, je suppose que c'est un lapsus, donc je te pardonne. Mais que je ne t'y reprenne pas!

1) Non, c'était moi qui le jouais, tout simplement. Mais comment m'as-tu reconnu?

2) Il est en cours, paraîtil. Et il sera sûrement encore mieux que le précédent!

3) World Heroes sur Neo Geo gagne sans problème. Mais si tu parles de la version SFC testée dans le C+ 24 (89%), sache qu'elle ne surpasse ni SF II Turbo ni Mortal Kombat.

4) Hein? Première nouvelle! Sonic 3 est prévu pour janvier, Sonic Spinball arrive... Mais pas de Sonic Kart!

 5) Les deux sont bons. Ranma est plus esthétique, mais moins "stratégique"...
 6) Comme il n'y aura pas de CD-SNIN, la réponse serait: "Achète le Mega CD." Mais

comme il n'y a pas encore beaucoup de jeux

de qualité sur Mega CD, je te conseille plutôt d'attendre un peu...

7) Je suis là depuis le premier numéro (le HS). Cela fait trois ans.

8) CES =
Consumer's
Electronic Show.
C'est-à-dire
Salon des
consommateurs
d'électronique.
9) La réalité
virtuelle: en

théorie, ce serait un monde qui "simulerait" précisément la réalité. Un jeu, par exemple, où tu aurais l'impression d'être VRAIMENT Ryu, ou Mario, ou Sonic. Pour l'instant, cela se limite à des univers en 3D, où tu évolues via des lunettes, un gant, une ceinture. Tu peux agir "comme si tu y étais".

Wieklen, in nain virtuel



Merci à Vincent, Geoffroy (ou Valérie?), qui gagne l'abonnement du mois, Alexandre, Cédric, Julien et à tous les autres (et signez vos œuvrest). STUDIO HORS-SERIE

PHIS COURT

Tous les secrets
d'un film-événement

URASSI

PARI

de Steven Spielberg

Etape our étape la fabrication du film. Une enquête exceptionnelle, interviews et photos inédites.

15

FRANCE 3 MICRO KID'S TILT

PREMIEREMUIT

Imaginez: pour la première fois en France, une nuit entière consacrée à notre passion pour les jeux micro et les jeux

une nuit entière consacrée à notre passion pour les jeux micro et les jeux vidéo! Des dizaines de nouveautés présentées à l'écran, des stars qui parleront de leurs jeux favoris, des démos en intégralité... la folie totale! Sans oublier, bien sûr, la remise des prestigieux Tilt d'or «1 Consoles » d'or!









PES JEUX, DES JEUX, DES JEUX

Jeux d'aventure, d'action, de simulation, la première Nuit des jeux vidéo sera l'occasion de découvrir en détail des dizaines de nouveautés et de grands classiques. Vous pourrez aussi faire la connaissance tous les programmeurs, scénaristes, graphistes, musiciens et patrons de société qui créent des jeux en France et dans le monde!

DECOUVREZ LES PLUS BELLES DÉMOS DE MICRO KID'S EN INTÉGRALITE.

Pour la première fois, nous avons tout le temps nécessaire pour vous montrer en étail les démos dont vous n'avez pu voir que des extraits. Un festival de couleurs, d'images, de sons!













CONSOLES + PRESENTENT LA...

DES JEUX VIDEOS

ELPHINE ET JEAN-MICHEL VOUS ENVITENT !

Vous pouvez assister en personne à cette super soirée si vous désirez. Pour faire partie de nos invités d'honneur, c'est facile. Il vous suffit de nous renvoyer, le plus vite possible, bon à découper que vous trouverez au bas de cette page. Ne perdez pas de temps, seuls les 200 premiers à nous répondre recevront leur invitation personnelle pour la première Nuit des jeux vidéo.



LEMISE DESCRIPTO OR STORES CONSOLES & D'OR

Les plus prestigieux oscars du monde des jeux micro de vidéo de compensent les meilleurs jeux sur consoles et micros dans de nombreuses catégories : meilleur jeu de combat, meilleur simulateur de vol, etc. Ils seront remis en direct, sous vos yeux, et vous pourrez, grâce à vos cartes multipoints ou à vos minitels, participer à cette remise de prix.



RENDEZ-VOUS LE 26 NOVEMBRE EN DIRECT SUR FRANCE 3!

GAGNEZ DE SUPERBIS CADEAUX

Un grand championnat sur le jeu Kether sur CD-Interactif Philips sera organisé à l'occasion de cette première nuit des jeux vidéo. L'occasion pour vous de prouver votre valeur et de remporter un téléviseur Philips 16/ 9ème et un lecteur CD-1 Philips.

OUI! JE VEUX ETRE INVITE D'HONNEUR A LA PREMIERE NUIT DES JEUX VIDEO.

Pour que vous paissiez me faire parvenir mon invitation personnelle, voici mon adresse :

Nom : Age : Age :

Code postal :Ville :

INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES+

(le numéro figurant à la fin de chaque titre de jeu correspond au numéro de consoles+ dans lequel est paru son test)

RUBRIQUE KULLER Atien Vs predator, Super Nintendo, 21	B.C. KOO, Game Boy, 18 BACK TO THE FUTURE II, Sega, 5	CHRIS NO BOOKEN, PC Engine CD. 6	F-35 STRIKE EAGLE, Nintendo, 8 F-22 INTERCEPTOR, Megadiive, 4	HERO OF TONNA LEGENDIES, PC Engine, 0	LEMMINGS, Megadrive, 15 LEMMINGS, Nintendo, 15
Bart vs the World, NES, 17	BACK TO THE PUTURE III, Sega, 9	CHUCK 2 SON OF CHUCK,	F, FANTASY, MYSTIC QUEST,	HIT THE ICE, Megadrive, 20	LEMMINGS, PC Engine CD. 17
Baseball Heroes, Lyrou, 15 Blackhole Assault, Mega CD II, 24	BAD OMEN, Megachive, 7 RAD'N RAD, Game Box	Game Geer, 24 CHUCK ROCK, Game Geer, 15	Super Netendo US, 15 F.1 RACE, Game Boy, 1	HIT THE ICE, PC Engine, 3 HIT THE ICE, Super Nintando US, 20	LENMINGS, Sega, 17
Bras Nomber, Super Famicom, 17	BAD'N RAD, Game Boy, 6 BALLISTDI, PC Engine, 6	CHUCK ROCK, Megadrive, 11	F1 GRAND PROX II, Super Famicom, 18	HOCKEY, Lynx, 13	LEMMINGS, Super Farricom, 6 LETHAL WEAPON, Super Mintendo, 18
Cairiomía games 2, Super Nintendo, 20	BART VS THE JUGGERNAUTS,	CHUCK ROCK, Sega, 11	F1 GRAND PRIX, Megadine, 5	HOME ALONE 2,	LHX ATTACK CHOPPER,
Captain America, Megadrive, 16 Crash Dummies, Sega, 24	Game Boy, 17 BART'S NIGHTMARE, Megadrive, 24	CHUCK ROCK 2, Megadrive, 23 CONAN, PC Engine CD, 8	F1 GRAND PRIX, Super Faminom, 11 F1 HERO MD, Megadrive, 9	Super Natendo US, 15 HOME ALONE, Game Boy, 12	Megadrive, 13 UNE OF FIRE, Sega, 5
Double Clutch, Megadrive, 21	BART'S NIGHTMARE,	COOL SPOT Megadrive, 21	F1 POLE POSITION, Game Boy, 24	HOME ALONE, Game Gear, 20	LIQUID KID, PC Engine, 7
Double Dragon 3, Game Boy, 14 Dracula, Lynx, 17	Super Nintendo US, 15 BASEBALL STARS 2, Neo Geo, 30	COOL WORLD, Super Nintendo, 19 CORPORATION, Megadrive, 10	F1 POLE POSITION, Super Nintendo. 23	HOME ALONE, Megadrive, 17 HOME ALONE, Super Hintendo US, 8	LITTLE NEMO DREMA MASTER, Nintendo, 10
Family dog, Super Nintendo US, 23	BASKETBRAWL Lynn, 12	CORVETTE ZRI CHALLENGE,	FACEBALL 2000,	HDOK, Nintendo, 10	LOONEY TUNES, Game Boy, 18
Firehawk, Nintendo, 23	BATMAN RETURNS, Game Gear, 16	Nintendo, 10	Super Nintendo US, 15	HOOK, Super Farnicom, 11	LOST VIKINGS, Super Hintendo, 22
Gelaga 2, Garne Geer, 22 Home alone, Sega, 22	BATMAN RETURNS, Lynx, 12 BATMAN RETURNS, Mega CD, 22	CORYCON, PC Engine, 6 COTTON, PC Engine CD, 18	FACTORY PANIC, Game Geor, B FAERY YALE ADVENTURE,	HORROR STORY, PC Engine CD, 20 HUDSON HAWK, Game Boy, 14	LOTUS TURBO CHALLENGE, Megadrive, 16
Hook, Garne Boy, 14	BATMAN RETURNS, Megadrive, 17	CRACKOUT, Nintendo, 11	Magacinve, 1	HUMAN SPORTS FESTIVAL	LOW-G-MAN, Nintendo, 5
Hunt for Red October, Super Nintando, 19	BATMAN THE RETURN OF THE JOKER, Game Boy, 11	CREST OF WOLF, PC Engine CD, 18 CROSSED SWORDS, Neg Geo. 4	FANTASIA, Megadine, 1 FANTASTIC DIZZY, Mégadine, 24	PC Engine CD, B HUNT FOR RED OCTOBER,	LUCKY DIME CAPER, Sega, 4 LUNAR POOL, Nintendo, 11
Lethal Weapon, Game Boy, 19	BATMAN, RETURN OF THE JOKER,	CRUDE BUSTER, Megacrive, 8	FANTASY ZONE, Game Geor, 1	Game Boy, 2	LYNX CASINO, Lynx, 11
Mg 29, Ninlando, 23	Nintendo, 15	CRYNG, Megadine. 16	FATAL FURY 2, Neo Geo. 18	HUNT FOR RED OCTOBER,	MAGIC SWORD, Super Famicom, 9
Monopoly, NES/Super NES, 18 Pti lighter, Lynx, 20	BATMANS RETURN, Super Farricom, 17	CRYSTAL MINES IL LYCE, 9 CRYSTAL WARRIOR, Game Geer, 11	FATAL FURY, Mégatrive, 20 FATAL FURY, Neo Geo, 7	HYDRA, Lyroc, 11	MAGICAL CHASE, PC Engine, 5 MAGICAL TARUFUTO, Megadrive, 10
Predator 2, Garne Gear, 24	BATTLE BLAZE, Super Femicom, 8	CYBER LIP, Neo Geo, 0	FATAL FURY, Super Famicors, 17	HYPER BASEBALL 92, Garna Gair, 11	MAGICIAN LORD, Neo Geo, 0
Race Drivin, Super Nintendo US, 15 Sonic 2, Megadrive, 16	BATTLE DODGE BALL, Super Famicom, \$	CYSORG JUSTICE, Megacitive, 19 DAFINA, Megacitive, 5 4	FATAL REWIND, Megadine, 4 FELIX LE CHAT, Game Boy, 22	HYPER ZONE, Super Famicom, 2 KARI NO YOSAI, Super Famicom, 19	MANIAC MANSION, Nintendo, 5 MARBLE MADNESS, Game Boy, 7
Steel Talons, Megadrive, 18	BATTLE LODE RUNNER,	DAISENPU CUSTOM, PC Engine, 1	FELIX THE CAT, Nintendo, 19	BMAGE FIGHT 2, PC Engine CD, 18	MARBLE MADNESS, Game Gent, 12
Street combat, Super Mintendo US, 22 Street fighter 2, Super Mintendo, 17	PC Engine, 19	DARRUS TWIN, Super Famicom, 0	FIGHTING MASTERS, Megadrive, 5	IMMORTAL Megacines, 4	MARBLE MADNESS, Megadrive, 10
Street fighter 2, Super Nintendo, 17 Super Battletank, Super Nintendo, 14	BATTLE MANIA, Megadrive, B BATTLE OF OLYMPUS, Mintendo, 2	DARK EDGE, Arcade, 21 DARKWING DUCK, Game Boy, 23	FINAL FIGHT 2, Super Famicom, 22 FINAL FIGHT, Mega CO, 18	INPERIUM, Super Nintendo US, 17 INDIANA JONES AND	MARBLE MADNESS, Notiendo, 3 MARBLE MADNESS, Seas, 11
Super Soccer, PC Engine CD, 18	BATTLE TOADS, Game Boy, 16	DARCKWING DUCK, Nintendo, 23	FINAL FIGHT, Super Mintendo, 12	THE LAST CRUSADE, Megadrive, 17	MARCHEN MAZE, PC Engine, 0
Super Star Wors, Super Nintendo, 19 Superman, Game Gear, 21	BATTLECLASH, Super Mintendo, 19 BATTLETOADS Megadiwe, 21	DAVIS CUP TENNIS, PC Engine CD, NI DAVIS CUP WORLD TOUR.	FINAL MATCH TENNIS, PC Engine, 0 FINAL SOLDIER, PC Engine, 1	INDIANA JONES, Game Goar, 18 ISHIDO, Lynx, 4	MARIO & YOSHI, Game Boy, 17 MARIO & YOSHI, Nintendo, 17
Terminator 2, Megadrive, 17	BATTLETGADS, Nintendo, 9	Megadiwe, 23	PIRE FIGHTER, Game Boy, 21	ISOLATED WARRIOR, Nintendo, 2	MARIO LEWIEUX ICE HOCKEY,
Warspeed, Megadrive, 20 World Class Fusbell Scoper, Lynx, 16	BEAST WARRIOR, Megadrive, 3 BEETLEJUICE, Game Boy, 7	DEAD DANCE, Super Famicion, 18 DEATH OUEL, Megadrive, 15	FLASHBACK, Megadrive, 2 FLASHBACK, Megadrive, 18	JACK MICKLAUS GOLF, Game Boy, 20 JAMES BOND JR,	Megadrive, 6 MARVEL LAND, Megadrive, 1
	BEST OF THE BEST, Game Boy, 18	DECAP'ATTACK, Megadrive, 3	FOOTBALL FRENZY, Neo Geo, 8	Super Nintendo US, 15	MASTER OF DARKNESS, Sega, 17
RUBRIQUE REVIEW	BEST OF THE BEST, Nintendo, 19	DEFENDER OF THE CROWN,	FOOTBALL INTERNATIONAL,	JAMES BOND THE DUEL,	MASTER OF WEAPON, Megacrive, 4
3 COUNT BOUT, Neg Ges, 21 588 ATTACK SUB, Megadrive, 2	BEST OF THE BEST, Super Nintendo US, 14	Nintendo, 5 DEFENDERS OF DASIS,	Game Boy, 10 FORGOTTEN WORLDS,	Megadrive, 20 JERRY BOY, Super Famicom, 3	MAU RENUISI, Megadrive, 3 MAZIN SAGA, Megadrive, 22
1941, Supergraht, 2	BILL & TED'S EXCELLENT	Game Geer, 17	PC Engine CD, P	JEWEL MASTER, Megadrive, 2	MEGALOMANIA, Megadrive, 18
2020 SUPER BASEBALL, Super Ferricom,	ADVENTURE, Garne Boy, 2 BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKET	DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF.	FORGOTTEN WORLDS, Segs. 1 FORMATION SOCCER.	JBM POWER, PCEngine CD, 21 JBMMY CONNORS PRO	MEGAMAN 3, Game Boy, 20 MEGAMAN 2, Nintendo, 0
2020 SUPER BASEBALL, Neo Geo. 4	SALL, Super Nintendo US, 8	Megadine. 7	Super Farmcom, 4	TENNAS TOUR, Super Nintendo, 16	MERCS, Megacrive, 3
A BOY AND HIS BLOB, Megastive, 1	SILL WALSH COLLEGE FOOTBALL Megadrive. 23	DESERT STRIKE, Super Nintendo US. 15	FORMULA ONE, Megadine, 23	JIMMY COMMORS, Game Boy, 22 JIMMY COMMORS, Nintendo, 22	MERCS, Sega,
ACROBAT MISSION, Super Famicom, 15	FOOTBALL, Megadrive, 23 BIO SHIP PALADIN, Megadrive, 3	Super Nintendo US, 15 DEVASTATOR, Megn CD, 20	FORTIFIED ZONE, Garrie Boy, 5 FOUR PLAYER'S TENNIS,	JIMMY CONNORS, Nintendo, 22 JOE & MAC, Super Famicom, 4	MESOPOTAMIA, PC Engine, 4 METAL JACK, Super Farricom, 13
ACTRAISER, Super Famicom, 0	BLACKHOLE ASSAULT, Mega CO, 14	DEVIL'S COURSE, Super Famicom, 24	Nintendo, 11	JOE AND MAC, Game Boy, 22	METAL STOKER, PC Engine, 1
ACTRAISER, Super Nintendo, 19 ADDAM'S FAMILY, Game Boy, 13	BLADES OF STEEL, Game Boy, 9 BLASTER MASTER, Nintendo, 8	DEVIL CRASH, Megadriva, 3 DEVILISH, Game Geer, 0	G-LOC AIR BATTLE, Megadrive, 19 G-LOC, Game Geer, 0	JOE MONTANA 3, Megadiive, 15 JOE MONTANA FOOTBALL	MICK & MACK, Game Ger, 20 MICK & MACK, Sega, 20
ADDAM'S FAMILY, Nintendo, 13	SLAZEON, Super Famicom, 13	DIGGER, Nintendo, 4	G-LOC, Sega. 5 G. F. KO BOXONG, Garne Genr. 16	Game Gear, 8	MICKEY CHASE, Game Boy. 20
ADDAMS FAMILY II,	BLOCK OUT, Megaditive, 1	DIMENSION FORCE,		JOE MONTANA II, Megadrive, 5 JOHN MADDEN FOOTBALL 92.	MICKEY & DONALD, Megaditive, 15
Super Nintendo, 18 ADDAMS FAMILY, PC Engine CD. 7	BLOWOUT, Nintendo, 9 BLUE SHADOW, Nintendo, 6	Super Famicom, 4 DINOLAND, Megazirive, 2	GALAGA 91, Game Geer, 4 GALAHAD, Megadiwe, 13	Megadine, 7	MICKEY II, Sega, 17 MICKEY MOUSE 2, Game Geer, 22
ADDAMS FAMILY,	BOB Mégadrive, 22	DINOLYMPICS, Lyrec 18	GALAXY 5000, Nintendo, 3	JORDAN VS BIRD, Game Boy, 12	MICKEY MOUSE, Game Boy, 13
Super Nintendo US, 11 ADVENTURE ISLAND II, Nintendo, 11	BOB Super Nintando, 22 SOMBERMAN 93, PC Engine, 17	DIRTY LARRY, Lytox, 17 DIZZY, Nintendo, 22	GALAXY FORCE 2, Megadine, 3 GALAXY FORCE, Sega. 0	JORDAN VS BIRD, Megadrive, 10 JUNGLE STRIKE Megadrive, 21	MICKEY MOUSE, Game Geer, 0 MICRO MACHINES, Nintendo, 12
ADVENTURE ISLAND IN	BONANZA BROS, PC Engine CD, 13	DORAMON II, PC Engine, 6	GARGOYLE'S DUEST 2, Nintendo, 22	JUNKER'S HIGH, Megadinve, 14	MIONIGHT RESISTANCE,
THE PACIFIC, Nintando, 16	BONANZA BROS, Sega, 10- BOND 007, Sega. 22	DOUBLE CLUTCH, Megadiive, 21 DOUBLE DRAGON II, Game Boy, 3	GARGOYLE'S QUEST, Game Boy, 0 GATE OF THUMDER,	JURASSIC PARK, Megadrive, 24 KABURO OLJANTUM FIGHTER,	Megadrive, 0 MIGHT AND MAGIC, Megadrive, 1
ADVENTURE ISLAND, Game Boy, 8 ADVENTURE ISLAND, PC Engine, 0	BOND 007, Sega, 22 BOULDER DASH, Game Boy, 1	DOUBLE DRAGON II, Game Boy, II	PC Engine CO. 8	Nintendo, 2	MISSION, IMPOSSIBLE, Nintendo, 6
ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM,	BOULDER DASH, Minlando, 3	DOUBLE DRAGON II, Megadrive, 5	GAUNTLET IL Game Boy, 7	KENDO RAGE, Super Famicom, 24	MOONWALKER, Sega, 0
AERIAL ASSAULT, Game Gear, 11	BOXXILE, Game Boy, 3 BROWMING, PC Engine CD, 8	DOUBLE DRAGON III, Nintendo, 9 DOUBLE DRAGON, Magadrive, 9	GEARI STADIUM, Game Geer, 3 GENERAL CHAOS, Megadrine, 23	IGCK BOXING, PC Engine CD, 14 IGCKLE CUBICLE, Nintendo, 4	MORTAL KOMBAT, Migndrive, 23 MORTAL KOMBAT,
AEROSTAR, Game Boy, 4	BUBBLE BOBBLE, Sega, 8	DR. FRANKEN, Game Boy, 13	GG SHINOBI, Game Gear, 0	KID CHAMELEON, Megadrive, 6	Super Nintendo, 23
AIR RESCUE, Sega, 12 ALDYNES, Supergraft, 0	BUBBLE GHOST, Game Boy, 7 BUBSY, Megadrive, 23	DRI. MARIO, Game Boy, 5 DRACULA Lynx, 17	GHOST PLOTS, Neo Geo. 1 GHOSTBUSTERS 2, Game Boy, 4	KID ICARUS, Game Boy, 11 KIKIKATAI, Super Famicom, 15	MS PACMAN, Sega, 13 MUHAMMAD ALI HEAVY WEIGHT
ALFRED CHICKEN Game Boy, 22	BUBSY, Super Nintendo US, 22	DRACULA, Super Famicom, 3	GHOSTBUSTERS 2, Nintendo, 9	KING OF THE MONSTERS,	BOXING, Megactrive, 19
ALIEN 3, Game Gear, 17	BUCK ROGERS, Megadrive, 7	DRAGON BALL Z2,	GLEYLANCER, Megacinie, 15 GLOBAL GLADIATORS, Megacinie, 18	Megadrive, 21 KING OF THE MONSTERS,	MUSYA, Super Famicom, B MUTANT LEAGUE FOOTBALL,
AUEN 3, Megadrive, 13 AUEN 3, Sega, 16	BUGS BUNNY II, Game Boy, 5 BUILDERLAND, PC Engine CO, 10	Super Famicom, 20 DRAGON CRYSTAL, Sega, 6	GQAL, Nintendo, 2	Nec Geo. 2	Megachive, 19
ALIEN 3, Super Nintendo, 24	BULLS VS BLAZERS, Megachive, 20	DRAGON EGG, PC Engine, 4	GODS, Megatime, 18	KING OF THE ZOO, Game Boy, 1	MUTATION NATION, Neo Geo, 9
ALIEN SYNDROME, Game Gear, 9 ALIENSTORM, Megadrive, 1	BULLS VS BLAZERS, Super Nintendo US, 18	DRAGON SABER, PC Engine, 6 DRAGON'S EYE, Megachine, 5	GOOZULIA MONSTER OF MONSTERS, Mintendo, 10	KING'S BOUNTY, Megadrive, 1 KIRBY'S ADVENTURES, Nintendo, 23	MYSTIC QUEST, Game Boy, 7
ALIENSTORM, Sega, 6	BULLS VS LAKERS, Megachive, 12 BURAI FIGHTER, Game Boy, 1	DRAGON'S LAIR, Game Boy, II	GOEMON GANBARRE	KIRBY'S DREAM LAND, Game Boy, 17	NAVY SEALS, Nintendo, 2 NBA ALL STAR CHALLENGE,
ALISIA DRAGOON, Megadiriva, 6 ALADDIN, Megadiriva, 24	BURAF FIGHTER, Game Boy, 11 BURGERTIME DELUXE, Game Boy, 11	DRAGON'S UAFL Hintendo, 6 DUNGEONS AND DRAGONS.	Super Farricom, 1 GOKURAKU CHUKA TAISEN.	KLAX Lyrix, 0 KLAX Megadrive, 4	NBA ALL STAR CHALLENGE, Super Nintendo, 24
ALPHA MISSIÓN 2, Neo Geo, 1	BURNING FIGHT, Neo Geo, S	Megadrive, 14	PC Engine; 9	IQAX, Sega, 11	NEMESIS II, Game Boy, 3
ALTERED SPACE, Game Boy, 4 AMAZING TENNIS,	BUSTER BALL, Game Geir, 9 CACOMA KNIGHT, Super Famicom, 18	DUNGEON MASTER, PC Engine CD, 23	GOLDEN AXE II, Megashra, 4 GOLDEN AXE III, Megashra, 24	KNIGHT OUEST, Game Boy, 3 KONAMI HYPER SOCCER.	NES OPEN, Nintendo, 12 NEUTOPIA II, PC Engirio, 3
Super Nintendo US, 16	CADASH, Megadrive, 12	DYNA WARS, Super Ferricorts, 10	GOLDEN FIGHTER,	Hintendo, 10	NEW ADVENTURE ISLAND,
ANDRO DUNOS, Neo Gec. 12 ANNET, ERNEST EVANS, Mega CD, 19	CAESAR'S PALACE, Game Boy, 3 CAL 50, Megadrive, 4	DYNABLASTER, Nintendo, 14 E. H. BOXING, Megadrive, 12	Super Famicom, 14 GOLF, Game Boy. 0	KONAMIC GOLF, Game Boy, 4 KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE,	PC Engine CO, 12 MEW ZEALAND STORY, Sega, 18
ANNET, ERNEST EVANS, MISSE CU, 19 ANOTHER WORLD,	CAUFORNIA GAMES, Nintendo, 4	EARNEST EVANS, Mega CD, 6	GPX CYBER FORMULA	Megadrive, 12	NEXAR, PC Engine CO, 18
Super Nintendo, 15	CAMEL TRY, Super Famicom, 10	ECCO, Game Gear, 24	Super Farricom, 9	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE,	NFL FOOTBALL, Garne Boy, 15
APB, Lynx, 2 AOUATIC GAMES, Magadrive, 14	CAPTAIN PLANET, Megative, 19 CAPTAIN PLANET, Nintendo, 5	ECCO THE DOLPHIN Megative, 16 EDONO KIBA, Super Famicom, 17	GRADIUS, PC Engine, 5 GRANADA, Medadrive, 6	Super Nintendo US, 12 KUNG FOOD, Lyrou, 12	NFL FOOTBALL, Lyrox, 16 NHL HOCKEY 94, Megadrive, 24
ARCADE SMASH HIT, Sega, 11	CASTLE OF ILLUSION, Megadrive, G	EL VIENTO, Megadrive, 3	GRANADA, Megadrive, 6 GRANDSLAM TENNIS, Megadrive, 12	KUNG-FU MASTER, Game Boy, 3	NHLPA HOCKEY '93, Megachive, 14
AREA 88, Super Farricorn, 1 ARIEL THE LITTLE MERMAND.	CASTLEVANIA 3, Nintendo, 18 CASTLEVANIA II, Garre Boy, 11	ELFARIA, Super Famicom, 22 ELITE, Nintendo, 13	GREENDOG, Megadove, 14 GRENLINS 2, Game Boy, 1	KUNIO'S SOCCER, PC Engine CB, B LAGOON, Super Nintendo US, 9	NIGEL MANSELL F1, Super Famicom, 20
Megadrive, 17	GAVEMAN NINLIA, Nintendo, 10	EMPIRE STRIKES BACK,	GRIFFIN, Game Gear, 3	LANDSTALKÉR, Megadrive, 24	NIÑUA COMMANDO, Não Gáo, 11
ARIÊL, THÊ LITTLE MERMAID,	CENTURION, Megadrive, 1	Game Boy, 19	GUN FORCE, Super Famicom, 15	LASER GHOST, Sega, 5 LAST FIGHTERS TWIN,	NINUA GAIDEN, LYTTIC 2
Game Geat, 19 ART OF FIGHTING, Neo Geo, 16	CHAKAN, Megaditive, 17 CHAMPION OF EUROPE, Saga, 10	ERIC CANTONINA FOOTBALL CHALLENGE, Super Mintendo, 23	GYNOUG, Megadrive, 0 HARIO BALL III, Megadrive, 19	Super Famicom, 7	NINJA GAIDEN, Mega CD, 17 NINJA GAIDEN, Sega, 12
ASTERIX, Game Boy, 21	CHASE H.Q., Game Boy, 3	ETERNAL CITY, PC Engine, 0	HARD DRIVIN', Lyrix, 5	LAST RESORT, Neo Geo, 10	NINLIA WARRIORS, Mega CD, 17
ASTERIX, Magadriva, 24 ASTERIX, Super Nintendo, 22	CHECKERED FLAG, Lyrix, 3 CHESS MASTER, Game Boy, 0	EUROPEAN CLUB SOCCER, Megadiive, 11	HARD DRIVIN', Megadrive, 4 HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURES,	LEADER BOARD GOLF, Game Gear. 5	NORTH AND SOUTH, Nintendo, 5 OLYMPIC GOLD, Game Gear, 11
ASTERIX Seca. 5	CHESSMASTER Super Nintendo, 21	EVÄNDER HOLYFIELD BOKING,	Super Nintendo US, 20	LEAGUE BOWLING, Neo Geo, 0	OLYMPIC GOLD, Megadrive, 10
ATOMIC ROBO-KID, Combo AV, 14	CHESSMASTER, Game Gear, 9	Game Gear, 20 EX-MUTANTS, Meandrive, 17	HAT TRICK HERO, Super Famicom, 9 HAUTING STARRING POLITERGUY,	LEGEND OF SUCCESSFUL JOE, Neo Geo. 3	OLYMPIC GOLD, Megadrive, 10 OLYMPIC GOLD, Sega, 10 OTHELLO, Game Boy, 6
ATOMIC RUNNER, Megadrive, 13 AVENTURES MAGIQUES DE	CHESTER CHEETAH, Super Nintendo US, 18	EX-MUTANTS, Megadinie, 17 EXHAUST HEAT, Super Farricom, 8	Mégadrive, 24	LEGEND OF ZELDA	OUT OF THIS WORLD, Megadrive, 20
MICKEY, Super Famicom, 14	CHEVALIERS DU Z'DOMOUE,	EXPLE 2, PC Engine CD, 15	HAWK F-123, PC Engine, 9	Super Famicom, 5	OUT RUN EUROPA, Sega, 5
AWESOME GOLF, Lyror, 6 AX BATTLER, Game Gear, 11	Nintendo, 3 CHRG CHRG BOY, Megadzive, 16	EVILE, Megaditive, 10 F-ZERO, Farricom, 0	HEAVY NOVA, Megadive, 7 HEAVY WEIGHT CHAMP.	LEMMANGS, Game Boy, 18 LEMMANGS, Game Geor, 17	OUT RUN, Game Gear, 6 OUT RUN, Megadriva, 1
AXELAY, Super Famicom, 12	CHOPLIFTER II, Game Boy, 8	F-15 STIPKE EAGLE, Game Boy, 20	Garner Gentry 7	LEHMINGS, Lyros, 22	OUTLANDER, Megadrive, 18
	Total Control			Telephone III	

OLUTRI M. EL IROPA, Game Gene OVER HAULED MAN 3, PC Engine, 8
OZUMO, Super Particorn, 16 PANG, Game Boy PAPERBOY 2, Super Nintundo, PAPERBOY, Lynx, PAPERBOY, Megadrive, PARASOL STARS, PC Engine, PARODIUS DA, Super Famicom, PARODIUS, Game Boy, PARODIUS, Nintendo, PARODIUS, PC Engine, PC DENJIN KIO 3, PC Engine, PC KID 2, PC Engine, PC KID 3, PC Engine, PENDO, For again, PENGO, Game Geer, PGA TOUR GOLF, II, Megadrive, 19 PGA TOUR GOLF, Super Mittendo, 19 PHALANX, Super Famicorn, 12 PHANTASY STAFA3, Megadrive, 2 PHOLIOS, Megacine, PILOTWINGS, Super Famicora, PINBALL, JAM, Lyru, PIT-FIGHTER, Megacine, PIT-FIGHTER, Sega, POPEYE 2, Game Boy, CORDUMANCE DC Exercise CO. POP'N MAGIC, PC Engine CD, 12 POP'N TWIN BEE, Super Famicom, 18 POPILS, Garne Gear, 1 POPULOUS, Garne Boy, 20 POPULOUS, Game Boy,

POPULOUS, Super Nintando,

POPULOUS, Sega,

POPULOUS, Sega,

POPULOUS, Sega,

POPULOUS, Super Famicom,

POWER BLADE, Nintendo,

POWER BLADE, Nintendo,

POWER BLADE, Nintendo,

POWER BLADE, PC Engine,

POWER LEAGUE, PC Engine,

POWER MADREE, DC Engine,

POWER MORER, Super Animando,

POWER LEAGUE, PC Engine,

POWER MORER, Super Nintendo,

POWER MORER, Super Nintendo,

POWER MORER, Super Nintendo,

POWER MORER, Super Nintendo,

PREDATOR 2, Megadrive,

PRENICE OF PERSIA, Gamin Bety,

PRINCE OF PERSIA, Gamin Getr,

PRINCE OF PERSIA, Formine,

PRINCE OF PERSIA, Formine,

PRINCE OF PERSIA, PERSIA, POR PRINCE OF PERSIA, Sega,

12 Super Famicom,
PRINCE VALIANT, Game Boy,
PRO FOOTBALL, Super Famicom,
PRO SOCCER, Super Famicom,
PROSOTECTOR 2, Nintendo, PROBOTECTOR, Mintendo, PSYCHIC STORM, PC Engine CD, PSYCHIC WORLD, Game Gear, PSYCHO DREAM, Super Famicom, 16 PSYCHO FOX, Sega, 2 PUGGSY, Megadine,
PUSH OVER, Super Nintendo,
PUST AND PUTTER, Gerne Gear,
O'BERT 3, Super Nintendo US,
Q-BERT, Garne Boy,
O'K Leev. QIX, Lynx, QUACKSHOT, Megacitive, R-TYPE 2, Game Boy, R-TYPE, PC Engine CD, R.P.M. RACING, Super Familtom, R-TYPE, Game Boy, RACING SPIRIT, PC Engine, RADAR MISSION, Game Boy, RASUY, Neo Geo. RAIDEN DENSETSU. RAIDEN, PC Engine, RAINBOW ISLANDS, Master System, RAINBOW ISLANDS, Nintendo. RAMPART, Sega, RAMPART, Super Nintendo US, RANMA 1/2, PC Engine CO, 15 RANMA 1/2 NEVY, Super Famicom, 18 PANIMA, Super Famicom,
PASTAN SAGA, Game Getr,
PAY X AMBER 2, PC Engine,
RAY X AMBER 3, PC Engine CO,
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE. Game Boy, 6 RESCUE RANGERS, Nintendo, 7 REVENGE OF THE GATOR, PINBALL, HINLS OF PUMER, Megachive, RISKY WOODS, Megachive, ROAD BLASTER, Mega CD, ROAD RASH II, Megachive, ROAD RASH, Megachive, ROAD RASH, Megachive, ROBO ARMY, Neo Geo, ROBO-SCLMSH, Lynx, ROBO-SCLMSH, Lynx, ROBO-SCLMSH, Lynx, ROBOCOO, Megadrive, ROBOCOP 2, Mintendo, ROBOCOP 3, Super Nintendo, ROCKET KNIGHT ADVENTURES,

Megadrive japonaise, ROLO TO THE RESCUE. PUSHING BEAT NOUVELLE VERSION, Super Famicom, RUSHING BEAT, Super Famicom, T.U.N. PUNNER, Lyns, SAGAIA, Segs. 11 SALAMANDER, PC Engine, 6 SAMOURAI SHODOWN, Neo Geo., 23 SCRAPYARD DOG, Lyrox, 3 SEGA CHESS, Sega, SENGOKU 2, Neo Geo, SENGOKU, Neo Geo, SENGOKU, Neo Geo, SHADOW DANCER, Sega, SHADOW OF THE BEAST 2, Megadine, SHADOW OF THE BEAST, Lynx, SHADOW OF THE BEAST, PC Engine CD, SHADOW OF THE BEAST, Segs. 2 SHADOW WARRIOR, Megadive, 1 SHADOW WARRIORS, Game Boy, 12 SHADOWGATE, Nintendo. SHANGHAI, Lyrix, SHANGHAI II, Super Nintendo US, 20 SHARGHAI II, Super Nintendo US, 20 SHERLOCK HOLMES, Mega CD II, 24 SHEPLOOK HOUNES, Murga C SHEPLOOK HOUNES, PC Engine CD, SHRINING FORCE, Megachive, SHINING IN THE DARKNESS, Megachive, SID OF VALS, Megachive, SIDE POCKET, Megachive, SEENT SERVICE, Minando, SIENTEED, Mega CD II, SIENTEED, Mega CD II, SIENTEED, Mega CD II, SIMPSONS, Nintendo. SIMPSONS, Notrendo,
SIMPSONS, Sepa,
SIMPSONS, Sepa,
SIMPSONS, Separ Mintendo US,
15
SIX/MESIX PERMITENTON,
SIX/MISSION, Super Famicon,
SIX/MISSION, Super Famicon,
SUMER Geng,
SUME WORLD, Lyrte,
SUME WORLD, Magadrive,
8
SUME WORLD, SMASH 1V, Game (seer, SMASH 1V, Super Farnicom, SMAKE'S REVENGE, Nintendo, SVEAKY SNAKES, Game Boy, SOCCER BRAML, Not Geo, SOL FEACE, Mega CD, SOLAR JETMAN, Netlando, SOL MERCH, MEGA CD, SOLAR JETMAN, Netlando, SOLAR JETMAN, Netlando, SOLDIER BLADE, PC Engine, SOMC 2, Game Getr, SONIC BLAST WAY,
Super Farnicom, 15
SONIC II, Megadhive, 13
SONIC CO, Mega CO,
SOULBLAZER, Super Nintenda LIS, 15
SORIC COLING SUPER SUPER NINTENDA LIS, 15 SPACE GUN, Segs, SPACE INVADERS 91, Megaciniva. Megadrive Japoneise, SPEEDGALL II, Sege, SPIDER-MAN & THE X-MEN, Super-Mintendo US, SPIDERWAN 2, Game Boy, SPIDERWAN VS THE KINGPIN, Game Gear, SPINDEZZY WORLDS. SPHOUZZY MORSUS,
Super Famiciorn, 14
SPIRT OF FI, Game Boy, 20
SPLASH LANC, PC Engine, 25
SPLATTER HOUSE II, Megadrive, 11
SPREGGAN MARK II, PC Engine CD, 7
SPRIGGAN, PC Engine CD, 1
STAR PARODIA PC Engine CD, 9
STAR PARODIA Compa Rev. 10 STAR WARS, Game Boy, STAR WARS, Nintendo, STAR WARS, Super Famicom, STARFOX, Super Namedou US, STEEL EMPIRE, Megachive, STEEL TALONS, Lynx, STREET FIGHTER III, Megachive, STREET FIGHTER III, PC Engine, STREET FIGHTER III, DC Engine, STREET FIGHTER III. 10 Super Famicom, STREET FIGHTER II TURBO, Super Nintendo, STREET SMART, Megadrive, STREETS OF RAGE. Master System, STREETS OF RAGE, Megachive, STRIDER 2, Megadrive, STRIDER 2, Sega, STRIDER, Sega. STRIKE GUNNER S.T.G. Super Famicom, 8
SUMMER CHALLENGE, Megacirive, 20

SUNSET RIDERS, Megadrin

CHAND AFFICENTI ESCICI AND Super Famicom, SUPER ALESTE, Super Famicom, 8 Megaditive, SUPER BATTER UP. Super Nentando US, SUPER BIKUPE, Super Farnicom, SUPER BOMBERMAN, Super Nintendo, SUPER CASTLEVANIA N. Super Nintendo, SUPER CONFLICT, Super Nintendo US, SUPER CUP SOCCER, SUPER DOUBLE DRAGON. Super Nintendo US, SUPER DUNK STAR. Super Famicom, SUPER DUNKSHOT, Super Farmcom, SUPER E.D.F., Super Farmicom, SUPER F1 CIRCUS, Super Famicom, SUPER F1 CIRCUS 2. Super Famicom, SUPER FANTASY ZONE, SUPER FIRE PRO-WRESTUNG, Super Famicom, SUPER FORMATION SOCCER 2, Super Famicion, SUPER FORMATION SOCCER, Super Farmcont, SUPER GHOULS'N GHOSTS. Super Famicom, SUPER GOLF, Game Geor, SUPER HUNCHBACK, Game Boy, 19 SUPER HUNCHBACK, Game Boy, 19 SUPER HURBICAN, PC Engine, 3 SUPER HYDUDE, Megadivis, 9 SUPER JAMES PONO, Game Boy, 22 SUPER JAMES POND, Super Nintendo, 21 SUPER ROCK OFF, Sega, 4 SUPER RICK OFF, Megadive, 20 SUPER RICK OFF, Super Nintendo, 15 SUPER LONG NOSEO GOBUINS, PC Engine, SUPER MARIO ALL STARS. Super Famicom, 23 SUPER MARIO BROS, 3, Nintendo, 3 SUPER MARRO BRUS 3, NINIBIRDO, 3 SUPER MARRO M, Super Famicom, 14 SUPER MARRO M, Super Famicom, 7 SUPER MARRO MD 2, Game Boy, 14 SUPER MARRO MD 2, Game Boy, 2 SUPER MARRO MD 2, Game Boy, 14 Gerne Gear, 54
SUPER MONACO GP II, Megnatriva, 12
SUPER MONACO GP II, Megnatriva, 12
SUPER OFF ROAD, Garne Gear, 15
SUPER OFF ROAD, Megnatriva, 10
SUPER OFF ROAD, Minlendo, 0 SUPER OFF ROAD Super Nintendo US, 8
SUPER PANG, Super Famicom, 14
SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS, Super Nintendo, SUPER R.C. PRO-AM, Game Boy, SUPER RYPE Super Famicion, SUPER RYPE Super Famicion, SUPER SOL HOCK, NEO GEO, SUPER SWHEEK, LYTX, SUPER SMASH TV, Magaditive, SUPER SPACE INVADERS, Commission. 18 Game Geer, SUPER STAR WARS. Super Famicom, SUPER STRIKE EAGLE, Super Nintendo US, 15 SUPER SWIV, Super Famicom, SUPER TENNS, Super Famicom, SUPER TETRIS, Super Famicom, SUPER TUPPICAN, Mintendo, SUPER VOLEY 2. Super Famicom, 17 SUPER WILLY 2. Super Famicom, 17 SUPER WIDGET, Super Mintendo, 23 SUPER WRESTLE MANA, Super Nintendo, SUPER WRESTLEMANIA, Megadive, SUPERMAN, Game Gear, SUPREME COURT BASKETBALL, Megaczne. SMTCHELADE II, Lynx, SYVALION, Super Famicom, TAITI CUP, Arcade. TAILESPIN, Game Boy,
TALESPIN, Game Boar,
TALESPIN, Megadine,
TALESPIN, Nintendo,
TALMIT'S ADVENTURE, Megadiny
TATAKAE GENSHI JIN 2, Super Famicom, TATSLAW, PC Engine CD, TAZ MANIA, Megadrive, TAZMANIA, Garne Gent. TAZMANIA, Sega, TAZMANIA, Super Nintendo US,

TEAM USA BASKETBALL

TECMO BOYAL, Game Boy, 4
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, America G.
TEENAGE MUTANT NINSA TURTLES, Game Boy, 7
TERMINATOR IL JUDGMENT DAY, MITCHANDATOR SIGN, 17
TERMINATOR, Super Mintendo US, 21
TERMINATOR, Super Mintendo US, 21
TERMINATOR, Super Mintendo US, 21
TERMINATOR, Super Mintendo US, 22
TERMINATOR, Super Mintendo, 10
TEST DRIVE II, THE DUE, Megadrive, 9
THE ADVENTURES OF ROCKY..., Super Mintendo, 16
THE GLUES BROTHERS, Mintendo, 16
THE FLINTSTONES, Megadrive, 17
THE HUMBAS, Megadrive, 17
THE HUMBAS, Megadrive, 17
THE MARGALE NIVERS (1)
THE SUPER SHINDER S. Megadrive, 17
THE MARGALE NIVERS (1)
THE MINUSER FORCE 4, Megadrive, 17
THUNDER FORCE 3, Megadrive, 17
THUNDER FORCE 4, Megadrive, 17
THUNDER FORCE 4, Megadrive, 17
THUNDER FORCE 4, Megadrive, 17
THUNDER FORCE 5, Megadrive, 17
THUNDER FORCE 4, Megadrive, 17
THUNDER FORCE 4, Megadrive, 17
THUNDER FORCE 5, Megadrive, 17
THUNDER FORCE 6, Megadrive, 17
THY TOON AVENTURES, 16
TOM 10 JEFFY, Sega. 13
TOM 8 JEFFY, Sega. 13
TOM 8 JEFFY, Sega. 13

TOP GUN THE SECOND MISSION,
Mintendo,
TOP RACER, Super Famicom,
9
TOP RANKENG TENENS, Game Boy, 23
TOTALLY RAD, Instructo.
9
TRACK MEET, Game Boy,
13
TRACK MEET, Game Boy,
19
TRASH RALLY, Neo Gao,
11
TRICKY, PC Engine,
11
TRICKY, PC Engine,
11
TRICKY, PC Engine,
11
TRICKY, PC Engine,
12
TRICKY, PC Engine,
12
TURBO GUT RUN, Megachive,
12
TURBO GUT RUN, Megachive,
12
TURBO SUB, Lyrox,
14
TURBO SUB, Lyrox,
17
THE SEMERS, Game Boy,
12
TV SPORTS BASIKETBALL
PC Engine,
17
TV SPORTS BASIKETBALL
PC Engine,
17
TV SPORTS BASIKETBALL
PC Engine,
17
TVINDED FLIPPER, Megachive,
10
TURBO GUT RUN, Megachive,
11
TURBO GUT RUN, Megachive,
12
TVAN BEE, PC Engine CD,
14
TVAN SUB, Negachive,
15
TVALS SD, Megachive,
16
TVALS SD, Megachive,
17
TVAN BEE, PC Engine CD,
18
TVALS SD, Megachive,
18
TVALS SD, Megachive,
19
TVAN WAN WORLD, Megachive,
19
TVAR GEN CONTROLLO, Lyrox,
10
TVAR GEN CONTROLLO, LYROX,
11
TVAR GEN CONTROLLO, LYROX,
12
TVEN CONTROLLO, LYROX,
13
TVAR GEN CONTROLLO, LYROX,
14
TVAR GEN CONTROLLO, LYROX,
14
TVAR GEN CONTROLLO, LYROX,
16
TVAR GEN CONTROLLO, LYROX,
16
TVAR GEN CONTROLLO, LYROX,
17
TVAR GEN CONTROLLO, LYROX,
18
TVAR GEN CONTROLLO, LYROX,
19
TVAR GEN CONTROLLO, LYROX,
19
TVAR GEN CONTROLLO, LYROX,
19
TVAR GEN CONTROLLO, LYR

WING COMMANDER
Super Nintendo US,
11
WINTER CHALLENGE, THE GAMES,
Megadone,
WOLFCHILD, Mega CD II,
WONDER DOG, Mega CD II,
WONDER DOG, Mega CD,
WONDERBOY III, Game Gisar,
WONDERBOY W, Megadorive,
WONDERBOY, Game Gear,
WORLD HEROES II, Neo Geo,
WORLD HEROES II, Neo Geo,
WORLD HEROES, Neo Geo,
WORLD JOCKEY, PC Engine,
WORLD HORDER
WHY ROYAL RUMBUL,
SUper Nintendo,
XARDION, Super Farmicom,
XARDION, Super Farmicom,
XARDION, Super Farmicom,
XYBOTS, Lytx,
YOSHI'S COOKIE,
SUPER Nintendo US,
ZERO WING, PC Engine CO,
16



Après NEVERS ... Après COSNE ...

Micro OFT

ouvre le magasin JS.I à MOULINS (03) 99 rue d'allier(près des cours)

Déjà 4 ans 1/2 d'expérience du jeu vidéo Un seul N° de téléphone : 86 57 37 77

NEUFS & OCCASIONS REPRISE - DEPOT VENTE - ECHANGE LOCATION

Toutes les News en Import US-JAP et européennes.

sur SEGA - NINTENDO - NEC SNK (NEO-GEO) - PHILIPS (CDI) KODAK (CD-Photo et pellicules) COMMODORE (AMIGA & CD-32) ATARI et PC (softs)

LA 3DO en démonstration permanente

MICKOKID vec TILT et

DEMOS NUUS



LE DIMANCHE A











SURFRANCES CONSOLES +

9H 30 SUR FRANCE 3



CREATEURS, ENVOYEZ-NOUS VOS FANZINES.

Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos, et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes i journalistes de l'univers!

Sous le haut patronnage du MINISTERE de la CULTURE et de la FRANCOPHONIE III L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les "juniors" (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les "seniors" (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

équipes de Tilt, Consoles +, du C.N.C. et du ministère de la Culture.



	Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez
	ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754
	Paris Cedex 15
	Je désire participer au match des champions :
	Nom: Age: Age:
	Adresse:
1	
	Code postal : Ville : Tél :
	Machine :

etites en nnonces

VENTES

MEGADRIVE

Vds MD + 6 jx (S. of Rage 2, Vermitten, Aleste) + A. Jap.: 1790 F. Artea MASPMABY, 12, rue Vecte. 67200 Strasbourg. Tél.: 68.29.47.37.

Ves Es Hockey, Desert Strike, Indy 3, etc.: 180 F. Sébastien VALENGEON, 17, rue des Acacles, 45240 La Ferté St Asbin, Tél.: 38.64.62.03.

Vds MD + 7 jx, Vdl:: 3 600 F. Px: 2 200 F. Etienne MABIRE, 9, impasse de Dreux, 27000 Progra, 741: 32 39 18 47.

Vés Shadow Cancer et Golden Are 100 F pcn. Régis COGNEE, 2, rue Soleillet, 78020 Parts. Tél.: (18-1) 43.49.47.37.

Vds MD + man. + Altered Beast Px: 600 F. Olivier SANCHEZ, Les Pins Martilme, Rue Nucetto, 83800 Fresus, IIII.: 94.52.21.10.

Vds MD + 5 |x + 2 man. (Superleague 91...) + ndapt. SMS. Px : 1 200 F. Régis SNA, 41, chemin Victor Schoelcher, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.85.34.

Vds MD (ap. + 2 man. + III ja : 2 000 F à déb. Yu-Wah CHAN, 24, av. de la Saussale-Pidoux, 64:90 Villeneuve-St-Georges, 76t. : [16-1) 43.62.63.65.

Vds |x MD 250 F. Ea Hockey, Immortal, Populous, Lemming, Dominique GRENNER, 18 bis, uv. de Laon, 02200 Soissons, Tél.: 23.53.82.28.

Vds MD + MCD + 1 jeu CO : 2 000 F. Vds mbx jx MD de 80 à 250 F. Pascal KAMMERER, 19, rue de Melmabrunn, 88720 Hoachstett. Tht : 59 no 47 68.

Vds 8 & + man. sur MD : 2 000 F. Meurice FREBAULT, La croix de Fer, 46000 Cahors. Tél. : 66.63.04.08. Ap. 19 h.

Vds MO → Fantasia 500 F ou éch. che Spidentian et Mario 4. Phillippe BENDIT, 37, rue IIII Croquet, 59710 Avelin. Tél. : 20.84.86.14.

Vds (m. MD : Feary Tales, YS3, Phelios, SP2, Ousckshol, W65 : 250 F. Marie-Mergane VI-LAUD SCHNEE, 6, rue de Poissy, 78130 Les Murraux. Tél. : (16-1) 34.74.59.15.

Vda MD + 5 jx (Sonk, Mickey...) + 2 man (Pro 2) Px : 1 500 F. Alexandre TABELLION, 12, rue des Vorgers, 67490 Dethviller, Tél. : 88.71.80.96.

Vds MD Jap + 2 man. + 20 (x et 01) + Loupe + 15 (x. Charles GALNER, 66, rue de Wettignies, 76012 Paris. Tél. : (16-1) 40,19,09,54.

Vds MD + 6 |x (sonic 2, SMGP 2) + 3 man. + adapt. |ap. IIII : 2 000 F. Frédéric MAGURN, 13, rue des Ecoles, 64560 Filhères. Tél. : 82.25.01.38.

Vds Golden Axe + Terminator 2 + St. of Rage 1: 300 F pce. 600 F les 3. Edouard SIGNOLET, Domaina du Bola de Dive, 86120 Terroy. 741.: 49.98.55.00.

Vila Tazmania et Désen Strike 250 F pcs. Otivie ZALMAN, 83 bis, av. du Général Carmille 83600 La Seyne. Tél.: 94.30.76.17. AP. 18 h.

Vds MD + 5 jx (F.Fury, Greendog, Gynoug, Sonic, Mario L., Hockey) + 1 man. Px: 1 450 F. Thibaut MULET, Chemin de la Groix d'Arquier, 30800 Saint Ollies. Tél. : 88.87.49.08.

Vds MO + man. Arcade + 8 pt. Px : 2 800 II à déb. Olivier MARTINEZ, 190, rts d'Avignon, 84200 Carpentras. Tél. : 90.90.79.52.

Vds MD franc. + 22 jz (Sonic 1 et 2, Ecco, TF4, W. of W., Donald), Px : 4 500 F. Patrick OLIVIER, 15, av. Lenthre, 92420 Vaucresson. Tét. : (16-1) 47.41.76.35.

Vds Nes + Robocop + Torbus: 500 F. Dominique LEPIME, 1, impesse de Chauffour, 60320 Mary.

Vás nbx jr MD jez chera. Niichael ALARY, 6, na Bill Franche Cowie, 70000 Vescul Tél.: 84.75.54.73.

Vds jx SNin, MO 200 à 400 F. Ech., ach. jx SNin, SFC SNes + Ad. univ. Jacques CAMIZAC, 2 bis, rts du Parc les Battineaux, 28320 Gallardon.

Vits cable pour Her console à moni CPC. PE: 100 F. Cavid CARLi, 4, rue d'Edimbourg, 91250 Saint Germain les Corbeil. Yét.: (16-1) 69 89 4 21

Vds jx MD: Gynoug 200 f. Betwan 250 f. Stöphane PIAZZON, 10, chemin des Noisetters, 57340 Recrange. Tél.: 67.96.29.16.

Vds MD + 2 man. + 6 jx 2 000 F ou vds eep. Alexis LAPERT, 10, rue du Loriot, 76230 is-neeuville. Tél. : 35.61.06.12.

Vds MD + Quackshtet + S.O. + Shinobi + 2 man. (1 pro 2) Px: 1 000 F. Sylvatia CLEMENTZ, 1B, rue des Groux, 78520 Foliainville. Tél. : (16-1) 30.92.01.88.

Vds jx MO: Rolling Thunder 2 et Wrestle War: 100 F. Anthony SEBASTIA, 17, rus du Mariochal Lyautey, 94170 Le Perreux sur Mario. Tél.: (18-1) 48.71.43.80.

Vds Tortues, Sonic 2, Road Roash 2, Afen 3, chairan, 72: 350 F pce. Eric MATHIEU, Chemin des Sources, 14180 Brucowt. Tél.: 31.28.76.33.

Vds jr MD franç, de 300 à 390 F le jeu ou 550 à 700 F les 2. Franck DUCROCO, 2, square Victor Schelcher, 8220 Bagneun. Tét. : (18-

Vds sép. MO 700 F + 10 μ (100 Δ 300 F) + Arc. Pow. St.: 200 F. Patrick FONTALIRAN, 71, av. Cap de Grots, 08100 Mice. Tát.: 83.81.22.84.

Vds MD + 3 man. + 8 jr. Px : 2 000 F. (Sonic 2, SMSP, Mickey). Alein LÉVERT, 17, rue de Deviee, 80200 Monchy Legenhe. 744 - 22 86 87 64

Vds sur MD Fantssy Star 2, 250 F. Hint Book. J-Jacques GARROUTY, 4, rue de Navarre, 33000 Bordeeux. Tél.: 56.83.18.46.

Vds jx MO Telespin et Tazmania 300 F. MS Sonic I et 11: 150 F. Roger BASSELER, 1, alide de Bourgogne, 96370 Montigny-les-Cormellies. Tél.: (16-1) 34.50.09.82.

Vds MO + 20 pt. Val : 10 000 F. Pn : 5 500 F S.Nin + jx etc.. Thiorry SUREAU, 8, bd Erwest Birautt, 91280 Arpejon. Tél.: (18-1) 60.83.07.11.

Vds MD + 2 man. + 5 jx (Fatal Fury; St. of Rage 2) Px: 1500 F. Jean-Charles TURANUT, 32, rue de Vergennes, 78000 Versallies. 76l.: (16-1) 30.21.48.04.

Vds jx ND Chuck Rock, J. Madden 1, Tunder F2 200 F pce 1 cadeau, Oldier OALOUBEIX, 66, uv. Stallngrad, 93200 St. Danis. Tál.: (16-1) 48.27.16.33.

Vds MD + 1 pad + 4 pt (Tyrry Toons, Stofrings, TA 2, Fatal Rewind) 400 F. Alexandrin GRDSS, 18, rue de Wattignies, 75012 Paris. Tél.: (16-

Vds MD TBE + 5 pt (Road rash, Mickey 2, Sonic). Vincent ARNAUD, Clos Grillet, 73130 Lachembre. Tél.: 79.59.44.69. Vds MD + JGd Cham, Sonic, Alysia Drag, S. Of Raji, D. Tracy: 1 400 F. Guillaume CEMERARIO, 7, rue Fernand Cauchie, 59890 Saint-Soulve. Tal. + 27.8.5.19.71

Vds MS TBE + 3 jr. + revues: 1 700 F. Philipp BOOM, 2, rae Beaundjoar, 17179 Saint d Liversay, Tdl.: 48.01.97.95.

Vds MD + 8 jr (Sonic Let II, Tazmania, St. of Rage, Ea Hockey...) Px : 2 500 F. David AUBERT, 12, allide des Tullipes, 78130 Las Mureless. Tél. : (16-1) 30.99.49.45.

Vds MD + Sonic 1, Aftered Beast, Tunder Force II. Px: 900 F. Remain SAMEFF, 13, bd Beck, 13015 Marseille, Tél.; 91,65,67,02.

Vds MD + 21 jt (Sonic 1 et 2, Ecco, TF 4, W. IIII). Kip (ham): 4500 F. Patrick OLIVIER, 18, av. Lundtre, 92420 Vaucrneson. TM.: (16-1):47.41.78.35.

Vds jr.: Sonic 2 100 F. Desert Strike, Tiny Toon-200 F pce. Yann SONET, 102, rue de Parls, 88890 La Tour de Selvagny, Tél.: 78-48-85.10.

Vds |x MD: Kid Chameleon, Quackshot et Sor: 100 à 200 F. Nicetas POTIER, 16, av. de Lowendal, 75015 Parks, 18t.; (15-1) 45.87,12.88.

Vds MD + 8 pt + adupt 50/60 Hz Ibe : 1 200 F. Sylvain LAFONTAME, 25, rue des Coquelicota, 77380 Vaires sur Marms. Tél. : (16-1) 60-20-78-56.

Vds.sur MD-Joe Mantana II. Lich Street of Rage, Wonderboy Y, F22. Martial PSIROT, 10, rue Safet Michel, 88000 Epinel. Tél.: 29,34,51,61.

Vás MO franç. + 2 mar. + adapt. jap. + 13 ja (Sonic...): 1 900 F. Fridderic LADAM, 158, rue Roger Salvegra, 59230 St Amand fon Emz. Tél.: 27.48.92.87.

Vds nbx jx MD pas chers. Mileheel ALARY, 5, rade Pranche-Comié, 70000 Vescul
TAL: Rd 75 RA 73.

Vás MD univ. complite + Thunder Force 4: 790 F. Shaidi Gill., 2, rue Casimir Brenter, 38000 Granobia. 16l.: 76.56.90.56.

Vde MD + Flashback + Team USA + 2 man. Px: 1 000 F. Jérôme DELAGNEAU, 42, rue Hector Berlioz, 60005 Lyon. Tél.: 78.83.61.98.

Vds (x sur MD et S.Nes. Jean-Michel AUSIN, Ché les Raumettes, 13700 Marigness. Tél.: 42.08.00.44.

Vds pr.MD: Captain America + Sonic 1, Px: 300 à 336 F. Melody LUMINTANG, 14, place des Dominos, 92400 Courbevels. Yél.: (16-1) 47.78.03.27,

Vds MD + 5 μ (World of III., IGd Chameloon) Px: 1 000 F. Ech. ctre SNin + 3 μ z. Nolson PARENT, 80, av. Charles Videu, 84300 Cavallon. Till.: 90.71.27.62.

Vds MD + Mart. + jz. Vds GB + jz. Nootae PASCAL, 14, rue Past-Vertaine, 81330 Yerres. Tdl.: (18-1) 69-46.84.15.

Vds MII + 7 |x (NHLPA Hockey 93, Lemmings, USA Basker) + 3 man.: 1800 F. Julien EG-IGERSLEY, 13, bd Honri IV, 75004 Paris. Tál.: (16-1) 42.78.84.19.

Vds MD + p : Euro club Soccer, Dlympic Gold, out run; world CP, Galliaume PORROUD, 28, rue des Grands Rierz: 85100 Le Châtene d'Olonne, Tél.: 51.32.28.20

Vds MO + 5 fx + 2 man. 1 700 F ou éch. contre Duo. Rodolphe GONZALES, 97, rue Georges Le Due, 91100 Corbeil Estoones. Tél.: (16-18 80.88.12.28

Vds MD: 400 F Flashback: 280 F Euro Club: 250 F Des. Strik/ 250 F José ALLASONMERÉ, 5, av. de la Passe sux Dalms, 93140 Bondy. Tél.: (16-1) 48.50.25.04

Vds jx MD fra. California Games: 200 F ou contre Trund. Claristophe TEHRASSON, 486, route de Ronnne, 42144 Poullly-tes-Honains. Tél.: 77.08.94.85

Vis MO + 4 ½ + 2 man : 2 000 F. David DE SOUSA, 42, rue de la Tour, 92240 Maiakett. Tél. : (16-1) 40.82.84.52 ap. 16 h.

Vds jx MD 150 F pce : (Mercs, Toe Jam, Sonic, Eswet, G. Axe). Nicolas SIMONDFF, 17, av. Merbuldi, 93160 Noisy-la-Grand. Tél. : (18-1) 43.05.06

Vds MD + nts: jx px très intéressant. Vincuel LAPERE, 52 bis, rue de la Concerde, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 42.07.35.96

Ves MD + dick-tracy + 2 man. px : 850 F. Cédric LOPEZ, 56, rue des Amandiers, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.33.10.34

Vớs éch. 40 pt de 90 à 250 F. David FEGER, 16, allée de la Marche, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.95.00.38

Vds MD + 2 man. + 3 jx à 750 F ou éch. che nin, + 1 jeu + 2 man. Emenanuel DUBOIS, 38, res. les Allées d'Ornoy, 77127 Lieussint. Tét. : (18-1) nn en 3 37.

Vás 14 jr MÖ (immortal, Bulls, Lakers...) 250 F pce. Philippe BOUZIGUE, 9, rue Friedric Chopic, 13980 Sausset les Pins. Tél.: 42.46.45.94

Vds MO + 13 px + 2 men. px : 2 000 F. Houseine CAM, 83, ev. Jean-Jeurès, 91230 Montgeron. Tét. : (18-1) 89.03.49.75

Vds sur MD Sonic, Streets of Rage, Populous beast val.: 150 F Microtas CRUSSERE, Clie de Condet en Combrellis, 63380 Pontaumur, Tdt.: 73.79.04.07

Vds MD + 1 jau (Road Rash) the 500 F. Cédric FORESTO, 8, rue Minulatie St. C, 63400 Hyeres. Tél.: 94.38.83.07

Vds MD + 9 (4 (Road Rash II Sonic 2, David Robinson...): 1 500 F. Maxime CURABA, 36, chemisin de Tremolin, 42800 St Martin ta Plain.

Vds ou éch. MD : Yazmania 200 F. Migotas PE-RUT, 1, paro de la Chenale, 94370 Suny-enbris. Tél. : (16-1) 46.90.85.26

Vos sur MD Tiny T, World of Blusion, Th Force 4 etc... Ach jx Nec. Gédric POTEE, 63, rue A. Gebert, 63300 Cassett, Tél.: 70.97.00.30

Vás MD Jap + 2 man. + 5 pr.: 900 f pu éch. combe GB + 8 pr. Julien POULDQUEM, 62, sv. Général de Gaulle, 94700 Malsons Affort. Tél.: (16-1) 43.78.86.10

Vds MO + 2 man. + 12 jx val.: \$ 400 F px: 3 000 F. Gilles JOURNO, 16, av. Llegeard, 93190 Livry-Bargan. Tél.: (18-1) 43.32.00.54

Vás ou éch. MD Jag. complète faire offre ou éch, contre jx. Issaec ROORIGUEZ, 10, rue Firmin 6mot, 75015 Peris. Tél.: (16-1) 40.86.38.04

Vás p. sur MO: F22, Interceptor px: 250 F. Sylvain BOURY, 6, rue des Écoles, 77170 Bris comte Robert. Tél.: (16-1) 84.05.48.19

Vds MD franc, the + Sonic 2 + access, px : 800 F npx px!! Stephane PIAZZON, 10, chemin des Notactions, 57340 Racrange, Tél. : 87.85.29.16

Vds MD + 2 pr + 1 man. (Sonic et Predator 2) be ps: 750 F. Benjamin KANARYK, 1B, rue Lucienne, 93120 La Courneave. Tél.: (16-1) 48.36.08.73 ap. 19 h.

Vds MD + 8 jx (Sonic 1 et 2 Fatal Fury Team USA) px : 1 800 F. Jean-Louis CRESP, Las Collines du Salario, la Collinde, 2000 Ajaccia. Tdl.: 95.21.38.87

Vds 8 px MD : Flashback, Sonic 2... + GG + 7 px GG the bon prix. Vincent DROUBLLON, 7, rue de la Trollle, 80480 Prácy-sur-Olse, Tril. : (18-1)

Vds Streets of Rage px: 200 f. Thomas AYERY, 14, rue Saint Marc, 46000 Orléans. TM: 38 53.23.00

Vds MO + 1 Padle + 3 jr px: 900 F. Buy GARNIER, 15, rue des Vergeaux, 80340 Cappx. Tél.: 22.76.08.53

Vds (x-M0 100 & 200 F vds Fatal Fury : 290 F. Stéphane BASSI, 120 bd Pasteur, 94360 Brysur-Marne, Tél. : (16-1) 48.81.48.96

Vds MD + 4 jx (World of IL.) px: 1 200 F ou verke sép. David LOPEZ, 22, bd de le Mansière, 63500 tesoire, Tél.; 73,89,24,86

Vds MD + Super WWF the 800 F & déb. Alban LAR, 108, run du Drain, 95488 Pierrelaya. T4L: (18-1) 30.37.10.81 Vds MD franç. + man. (adapt. sect.) the px: 500 F. Alexandra GEDRGIN, La Petita Bruyère, 37340 Ambillou. 76t.: 47.52.41.59

Vds 12 jx MD : Batman, Sonic, Quadisht... 200 F pcs. Olivier ROBIN, 2, rue de Luxembourg, 28110 Lucé. Tél.: 37.34.09,74

Vds Action Reptay PRO 300 F on 6ch. control. F. Fury Sorage 2. Phillippe AMAZST, 27, rue 11 Novaise, 95100 Argentsull. Tél.: (16 11 39 82.88.39

Vds MO + 2 man. + 4 jx (Sonic 2, Hockey 93, J. Pord 2, Mickey 2) px: 900 f. Bruno AMBROISE, Mortiors, 28200 Marboun. Tél.: 37.45.47.75

Vds MD + 4 jr. (S. Monaco GP + Flash Back Quackshot etc.) ou éch. ctre S. Nintendo. Sébastier LOMPREZ, 53, rue du Général de Gautte, 62117 Breblères. Tél. : 21,73,51,28

Vds MO + Sonic + Joy pt : 600 F. Christophe WROBEL, 142 B, rue Léon Blurs, 89100 Villeurbanne. Tét. : 72.33.15.36

Vds jx MD : DJ hoy bof, saper 111 80 F Robecod à déb ou éch. Kávin SEURIN, Quartier Chabonneta, 26120 Uple. Yél. : 75.84.43.81

Vós jx MD m raisonnable (altère Best). Olivier ZBELNISKI, Bras, 81300 Grauhlet.

Vds MD tbo + 1 jeu px : 450 F vds 30 jx Md 100 à 300 F. Paul TOMET, 32, rue Ligner, 78020 Paris. Tél. : (18-1) 43.48.28.68

Vds |x MD : Sonic, Streeta of RG px 150 et 200 F Wonderboys px : 250 F. Mady LiMGUSIN, 3, rue du Pulta Fresnoy en Gohelle, 82560 Vieny. Tél. : 21.56.83.82

Vds MD + 5 jx (Jordan Bird + Termina.) + edapt SMS + 2 men. pg: 2 000 F. Samuel RIGOT, 8, rds. de le Gars, 28400 Schance nu Perche, Tél.: \$7.29,14,73

Vds MÖ + 11 js + 2 man. (Fatul Fury, Turtles, Esco): 3 000 F ou vente sép. Bavid PINOL. 761.: 92.53.38.50

Vás MD + 2 men. + 3 pt (Streeta of Rage; Sonic; JBD Boxing): 1 000 F. Sébantien BOURGON, 46, rue Granda Rue, 25310 Mesilères. Tél.: 81.30.95.54 ap. 18 h.

Vds 7 M MD de 150 F à 220 F. Bruno. Tét. : 78.64.07.56

Vds MO + man. SG Pro Pad : 800 F vds 8 pc: 215 F pce. Nicolas LEGEAY, 17, sents de la Grande Route Libernon, 77580 Cracy-la-Chapelle. Tél. : (16-1) 64,63,93,95

Vds MO + man. + jx px : 500 F à déb. Anica JENDOUBI, 128, ev. La Croix Rouge - La Clos », 13013 Marsaille. Tél. : 91.05.10.88

Vds MD + 2 man. (1 Pto) + adapt. Jap. 4 8 jx px: 1 300 F. Edwin MERR, 7, impasse de PRancha Comté, 55000 Bar-le-DUC. Tél.: 28-45-07-94

Vds jx MD III 150 à 300 F (Santa II, Kidd etc). Jean-Philippe ARNOLD, 7, rue Brassoletts, \$2880 Annay-sous-Lens. Tél.: 21.70.10.39

Vds MD + 7 pr pt : 2 000 F. Mostes L09./DIS, 150, rue Jean Jeanes, 59200 Tourboing. Tél. : 20.45.57.95

Vds MO Jap + 12 jx + 2 man. (Saint Sword) px: 1 800 F. Renaud DUMONT, 38, rue du Neyrard, 89110 St-Foy-lea-Lyon, Tél. : 78.59.24.03

Vds ou éch. MD + 4 jx ctre néo-géo. MikeM BENDIT, Les Petits Bols, 01860 Mezerlet, TM.: 74.30.26.37

Vds MD + man. + 1 joys + 1 jeu px; 730 F. Stéphene DE 1.00F, 52, rue de l'Alme, 59800 Lille. Tét.: 20.06.14.18

Vds MD the + 6 jx (Titry Toon, S of R 2, Sonic 2...) + Pro 2 : 1 700 F. Carlstophe CRABAL, Saunis, 07480 Saint-Paul-le-Jefane. Tál. : 75.29.82.50

Vds jx: Quackshot, Sonic, the immortal, 150 F pce. Stéphane BENIT, 4, bd de la Gare, 77230 Dammertin-en-Boële. Tél.: (16-1) 80.03.27.59

Vds super W. Mania, Mistic Def. 150 F C. of illusion, W5 sonic 2 Cool Stot px: 200 F S. ill. the DamES px: 250 F. Yaon CHAMBERT, Domaine de l'Etalon d'Argent, 33380 Biganas. Tel.: 58.26.78.40

Vds MD + 5 jx + 2 man. px : 1 000 F. Pierre HERMET, 87, nv. Philippe Auguste, 75011 Parts. Tél. : (18-1) 43.72.29,23

Vds aur MD Xmen Flashback TI Nytoon Quaukshot px: 200 F à 300 F. Marcelin BAP, 1, Villa des Fleurs, 93130 Woksy-le-Sec. Tél.: (16-1) 48.02-21.91

Vds MD + 9 jx (T2-Sonic-David Robinson-Shinob) 2) px : 2 400 F à déb. Florent PAJCZER, 1, allée du Renduz-Vous, 93320 Les Pavillons-aous-Bols. Tál. : (16-1) 48.48.25.88

Vous avez entre 25 et 30 ans Vous avez le Baccalauréat + 2 ou une expérience réussie dans la vente Devenez le Responsable d'un magasin

MICROMANIA

le leader de la distribition de

JEUX VIDEO EN FRANCE

Rémunération : Fixe + intéressement

Voiture souhaitée

MICROMANIA Service du Personnel - BP 009 06901 Sophia-Antipolus Cédex

Envoyez une lettre manuscrite et un C.V. à :

achetez vos jeux vidéo PASSION 30% à

des Ecoles 7500

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

Neuve Occasion CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns) 595 E 399 E CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux) 795 F 549 F Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) : NINJA GAIDEN 99 F STREET OF RAGE 175 F SHINOBI 99 F WIMBLEDON

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 249 F Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

GLOBAL DEFENSE 79 F **GOLDEN AXE** 139 H SHINOBI 79 F KENSEIDEN 139 H THE NINJA LORD OF THE SWORD 139 F 79 F 139 E TRANSBOT 79 F SONIC 1 RASTAN 99 F VIGILANTE 139 F CALIFORNIA GAMES MICKEY 1 199 F 139 F 139 F CYBER SHINOBI SONIC 2 209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES) Neuve Occasion CONSOLE MEGADRIVE 2 (Franç.) + SONIC 695 E 499 F

PRO PAD (transparente) 159 E MANETTE PRO IL 99 F 349 F ADAPTATEUR JEUX JAP. GAME-GENIE 79 F Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version trançaise) :

TERMINATOR 199 F SONIC ALTERED BEAST 99 E ECCO LE DAUPHIN 275 F WORLD CUP ITALIA 139 F **EUROPEAN CLUB SOCCER** 275 E STREET OF BAGE 149 F MICKEY ET DONALD 275 F SONIC 2 275 F BUCK BOGERS. 199 E KID CHAMELEON STREET OF RAGE 2 275 F 199 F MICKEY MOUSE SUPER MONACO GP2 199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) : ASTERIX 399 E JURASSIC PARK 399 F FLASHBACK 399 F ALLADIN 449 F 399 F STREET FIGHTER IL

MEGA-CD (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES) MEGA-CD 2 Français (neul) avec 1 jeu 1990 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

FORMULA 1

399 F PRINCE OF PERSIA 399 F FINAL FIGHT JAGUAR XJ 220 399 F BATMAN RETURN 449 H ADAPTATEUR CDX PRO (pour jeux USA + JAP) TEL

CONSOLE NEO-GEO* + 1 JEU 1990 F (+ DE 200 JEUX DISPO.) Exemple de prix : NEUF **OCCASION** FATAL FURY 990 F 649 F FATAL FURY II 1490 F 999 F WORLD HEROES 2 1490 F 1090 F VIEW POINT 1690 E TE1 SAMOURAI SHODOWN 1690 E TEL

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES) Neuve Occasion

CONSOLE GAME-BOY (Française) 199 F 299 F ETUI ANTI-CHOC 69 F LOUPE LIGHT BOY 99 F GAME-GENIE (neuf) 249 ADAPTATEUR SECTEUR 99 F Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA 99 GREMLINS 2 149 F TERMINATOR 2 DOUBLE GRADON 139 F 159 F SUPER MARIO LAND 1 139 F SUPER MARIO LAND 2 175 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE DE BASE * (garantie 3 mois) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) : TORTHE NINJA 79 I GHOSTN'GOBLINS 139 E 139 F

SILENT SERVICE 99 F METAL GEAR SUPER MARIO BROS 99 F DOUBLE DRAGON 2 149 F BAYOU BILLY 139 E PLINCH OUT 149 F 139 F ROBOCOP GAUNTLET 149 E

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES CONSOLE SUPER-NINTENDO Française: Neuve Occasion CONSOLE rice 690 F 499 F CONSOLE + MARIO ALL STARS 990 F CONSOLE + STARWING 990 F CONSOLE + STREET FIGHTER 2 699 F 990 F MANETTE PRO PAD (transparente) 159 F ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES 69 F 99 F

(+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) : ROBOCOP 3 249 F ROAD RUNNER

STREET FIGHTER 2 269 F SUPER PROBOTECTOR 299 F CANTONA FOOTBALL ZELDA 3 289 F 314 F ANOTHER WORLD 299 F SUPER STAR WARS 339 F 339 F CASTELVANIA 4 SUZUKI F1 299 F DESERT STRIKE TECHMO BASKETBALL 299 ■ 339 F MORTAL KOMBAT PRINCE OF PERSIA 299 F 379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

389 F NIGEL MANSELL 449 F MARIO ALL STARS DRAGON BALL 2 2 489 F SIM CITY 389 ■ STREET FIGHTER II TURBO 449 E 489 F ASTERIX JURASSIC PARK BATTLETOADS 449 F 529 F

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* avec 1 jeur + 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

à partir de 99 II

DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER

TOTAL A PAYER

NOUS DISPOSONS EN STOCK

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi 🎩 10H à 19H30 nan stop Métro : Moubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel -BUS : 63.86.87 Parking Moubert

VENTE PAR CORRESPONDANCE **LIVRAISON COLISSIMO** Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez

549 F

de Jeux Gratuits

Nous rachetons vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux :•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO/FAM/SNES •NEO-GEO

Palement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province échangeons vos ieux sur : • N.E.S • MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC 🥌 s d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

OMMANDE EXPRESS: A retourner à SCORE GAMES BON DE

299 F

995 F

Other

385 215 603

Paris 8

NOM ADRESSE CODE POSTAL TE

L DOM :		TEL E	UR :
TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par :
			CHEQUE D
			CARTE BLEUE D Nº
FRAIS DE PORT (1 à 3 jaux : 30 F)	CONSOLE: 60 F	30 F	Date expiration : /
TOTAL A PAYER			Signature

etites en nnonces

Vde 2 |x MDF ram. (Tazamnia, Aquatic Games) pz 275 F ou 150 F pce. Matthleu MAHISSEAU, 20, rue Paul Eluard, 78290 Montivilliers. 761.: 35.30.10.38

Vds MD + 13 jr. + 3 man. (1 arcade) px : 2 000 F. Olivier PERGHAT, 1, nue F. Schubert, 70100 SI-Germain-en-Laye. Tét. : (16-1) 34.51.20.83

Vás 13 jx MO 150 F PCs Alien; Terminator, 200 F pcs. Divisor PERCHAT, 1, rue Franz Scheibert, 76100 St-Germatn-en-Laye. Tild.: (16-1) 34.51.20.63

Vds MD + 10 |x (Winter Chalenge, Flachbeck...) px: 2 500 F tbe, Vincent MAUREL, 49, bid Ste Rose, 13011 Marsellle, Tél.: 91,36.02.45

Vds jx NO 250 F: Sonic 2, Mickey, Donald. Billes BRAS, III rue Mozart, 57100 Thlorwille. Tél.: 82.54.16.96

Vás MO + 13 jx (Sor. 2, Flash Back,...) → 2 man. px : 2 800 F. Romain BAUDIN, 3, bd Yurget, 13012 Marsellia. Tél. : 91.08.23.14

Vds MD + 4 cassattes + 2 man. (1 pro) px: 2 000 F à dáb. Charty CHANTRY, 20, rue des Stations, 56600 Lille. Tél.: 20,67.43.38

Vds Altheast, Italia 90, Mickey, IP II, J.B. Boxing, Lakers px: 200 à 300 F. Boris GUAY, 12, ris de Saint-Nicolas, 02410 Saint-Sobais. Tál.: 23.82.61.04

Vda MD Fr. + man. + 3 jx (Sonic, Kld c., Toejant) px: 1 290 F. Fridderic ROUSSEAU, 4, Imp. des Merromiters, 80530 Diesdonne. Tél.: 44.28.75.85

Vds jr MD : Flash Back ps : 250 F fetal fury et PS3 px : 300 F. Yannick MARTW, 130, roe de la Bépublique, 54140 Jarville. Tél. : 83.53.55.31

Vds. (x MD: Fantasia 200 F, Raku 90 250 F, Crude Buster px: 250 F. Sylvein LECONTE, 1 bis, rue Paul Langevin, 95120 Ermont. Tdl.: (18-13-41-6.82-97 ap. 18 h.

Vds MD + II jx (Falal Fury, etc.) + 2 man. px: 1 500 F. Alexandre SALEMBIER, Les Herneeux de Voltaire, 01210 Ferney-Veitaire. Tét.: 50.40.96.23

Vds MO → 16]x (Allen 3 — Toe Jam et Earl — Centurion) m: 4 000 F. Jean-Luc SOLERLHET, 144, rue Roger Salengro, 93700 Drancy. Tél.: (18-1) 48.32.53.23 Vds MD + 2 man. + 10 jx be px : 3 000 fl (Sonic 2 + Olympic Gold). Based CUYAMENDOUS, 14, rue Affred de Musset, 78370 Pfalsir. Yél. : (18-1) 30.56.11.47

Vds 3 jx : Quackshot, Pit-Fighter, Super Thunder B. : 400 F. Jérôme BARRE, 3, roe des Écoles, 51270 Baye.

Vds Golden A, Albered B 150 F et Immortal, Populous px: 250 F. Sébantien WERNET, 1, rin de Garche, 57100 Manon. Tél.: 82.54.21.13

Vds MD + 1 jeu + man. px : 5 000 F ou éch. S. Nintendo. Laurent MANOUK, 883, av. de litezargues, 13008 Menselle. Tél. : 91,40,35,98

Vds 5 jr MD (Musha-Sor-Sonic, David Robinson 5-0) pr.: 200 F pce à déb. Luc FREMONT, 20, no 6libert-Rey, 77340 Pontaull. Tél.: (16-1) 60.28,03.80

Vds |x Snin et MO, bolts, notice bas pris. Ludevic OUPE, 27, chemin & Chitasa de l'Hers, 31508 Toulouse, Tél.: 61.20.36.13

Vds MD + 1 man, Pro. 2 : 450 F + 8 |x (allen 3, S.O.R., World O.I) px : 2 :000 F. Vincent LEYOUR, 10, allee des Plantes Vives, 21121 Fortisiss-lus-Oljon. Tél. : 80.56.28.66

Vds jx MD: F22, Tiny Moon, Sonic || Táz, Kid, Chuck, etc... Olivier RICHARID, 57, alide de Brand Perc, 73000 Chambéry. T30.: 78.62.22.21

Vds ou éch. Alien 3 + Betmen aur MD px : 250 F pce. Syvietn DUBOIS, 1, rue Joffet-Garfe, 18110 Fussy. Tét. : 48.69.31.34

Vds MÖ + 6 pr + main, lbe pr: 1 306 F (Eccu Sonic...). Christophe GOUDABLIER, 69, run din Turbigo, 75003 Paris. Tél.: (16-1) 42.71.20.42

Vds µx MO (Obnald- Gr Ghost-Mickey Spnic, Spl Zone px: 150 F. Yen CHARLORS, 30, rue dee Carrières, 91450 Solay-sur-Seine. Tél.: (16-1) 60.75.12.75

Vds 9 jx MO (James Pond 3, T2, Turbo out Run...) :: 100 F à 200 F. Magail PERROT, 7, rts de Renage, 38210 Furse-Tublins. Tél. : 76.07.75.87

Vds # MO Sanic 2: 150 F Lakars vs Cellies | 11 : 200 F ou éch. contre |x | 11 | Kerim SHORAS, 20, rue Forville, 05110 Le Cannel. Tél.: 93.48.04.10

Vds jx MD: Stadow Dancer, Shisobi, Fartiesia, Tazmania px: 250 F. Joffrey PAINEMAURE, La Chapolie Moulibre, 86210 all Baletrie, Tdl: 46.58.72.73

Vds ou éch. jx IMD: Queck Shot 190 F, Galahad 170 F, Sonic po: 120 F. Boris AGUNET, 24, re de bessey, 03340 Healby-to-Real, Tét.: 734.43.44.18

Vos MD + 6 jr. (Nictory 2 — Teamusa — Flashback...) + 2 man. pr.: 1 650 F. Franck SALANSON, 9, los Cogneliosts, 38110 La Your thr Pin. Tél.: 74.97.39.56

Vds Sonic + ST Blade 90 F pcs ou ách. les 2 ja contre 1. Yenn DELIOT, 7, rue de Ruellsheim, 66300 Sausheim, Tél.: 68.46.17.32

Vds 7 jr MD (Desert Strike-World of Musion-F22...). Ridney CRASSARD, 3, place Coser Franck, 78530 Sec. Tél.: (16-1) 36.56.16.37

Vós MD+4 jx (Coof Spot, Flash Back...) + 2 man. px: 1 000 F. Yannick FLMOIS, 6, rue Silbert fitnequelln, 59152 Chereng. Tél.: 20.41.28.25

Vds pour MO: Merscer + acc. + T2: 550 F ou Menacer: 350 F; IIII: 250 F. Alexandre MAU-GUET, 48, rue Pasteur, 91250 Saintry-eur-Seine. Tél.: (18-1) 80.78.16.90

Vds James Pond + Olympicgold Quacishot et Mickey (japon) px : 100 F pcs. Christophe STA-CH0N, J7, sikke de Rembrandt, 58100 Rosbabs. T4L : 20.83.82.37

Von Mickey + Sonic + 5, of Rage t ox : 470 F the + notice. Yame SUEUR, 30, rue de l'Ebrier, 59489 Le Bassée. Tél. : 20,29,33,22

Vds 5 jt MD (Tiny Toons, III & D. Fodk...) pt : 250 F et Alered 80 F. Julien MOORENSERSHE, 7, rue des Phraona, 58600 Broucharque. Tél.: 28:27.11.22

Vds MD + 2 man. (Arc Power Stick) + 5 px (Tunder Force M) + Nvres px: 1500 F. Micoles OPPORTUM, 48, rue Fontaine St Marc, 18700 Aublgny-ser-Mare. Tél.: 48.58.28.64

Vds MD px : 600 F + 6 px : 200 F pcs. Demies PLAA, 31, plos 31 Mero, 64320 Meys. Tél. : 58,02,33.50

Vds MD Jap. + Arc P.5 - 4 in 1 200 F ou éch, contre 3 js. S. N. Damien THALLMIGER, 30, rue Jules Fossier, 96380 Louvres. Tél.: (16-1) 34.72.59.20 Vds MD + Street of Rage 2: 690 F. Julien MARTIN, 42, rue de la Madone, 34400 Luceiviel, Tél.; 67.71.74.44

Vds MD + 4 jx + man. + adapt. px: 700 F. Francky MARTIN, 23, rue de la Liebration, 80430 Warluis. Tél.: 44.89.20.86

Vds MD (Fra.) + 8 jx + enan. px : 1 890 F (Sonic Robocod, Mickey...), Lawrent DEFRAML Tall : 25.31.78.82 ap. 18 h.

Ves MO \pm 6 pc pc : 2 000 F et MSU \pm 4 pc pc : 1 000 F ou 2 700 F (es 2. Laurnert LOPEZ, 46, run the Moxico, 59000 Lille. TdL : 20.9238.09

Vds jz MD Monaco GP 2 Mickey etc. jz dès 200 F. Fedel BETTAHAR, 27, roe Juan Valera, 93418 Vanjours. Tél.: (16-1) 49.83.34.38

Vds MD + 2 Pads + 5 js (Patal-Fury + Cool-Spot etc.) à 1 200 F. Pierre LAMY, 4, rue Lycidame, 08400 Cermes. Tél.: 93,64.65.18

Vds MD + 5 jx tbe px : 1 500 F. Julien LONGUET, 267, ree La Bols, 82990 Maresquel-Esquemicourt. Tél. : 21.80.40.98

Vds MD + 5 jx (Sonic 1 et 2 Mickey 2) fairs offre. Pascal JOSSE, 11, roe III Forfin, 78180 Monligny-le-Brx, Tél. : (16-1) 30.57.88.24

Vds MD Fra. as gar. (2 man. + adp. jap. + Sonic 1 nt 2) px : 650 F. Christophe PHAM-DANG, 4, rue des Archives, 94000 Créent. Tát. : (18-1) 41 am ac 72

Vds MD (50, 60 HZ) + 2 man. + Tetris Alen 3, Mercs, Team USA: 1 500 F. Hervé BERTHIER, 38, rue Oode, 38500 Voiron. Tél.: 78,86,17,01

Vds Ecco Dauphin, EA Hockey — the 250 F pcs. Sanha ALIREZAI, SC, rue de Macheuge, 76010 Paris. Tél.: (18-1) 40.82.90.24

Vds MD Fr + 7 in (Capriati, Tennis, Mercs, Street of Rage...). III : 1 500 F. Sylvein FORGE, 7, rue Reedres Dunkerque, 28160 Brou. 76i.: 37.47.17.54

Vds MD + II ju Desert Strike Allen 3 Phantusystar 3 Facry Tale ADV. Thierry ROUVEL, 5, rue du Heut Gelliard, 78840 Francusa, 761.: (18-1) 30.93.23.05

Vds MD + II man. + 14 jx px; 2 000 F. Christophe BENLLOCH, 19, rae aux Moutons, 78260 Achères. Tél.; (16-1) 39.11.10.46

Vds MD Fr + 5 jx Sania 2 etc. + 2 man., bon état m: 1 000 F. Xavier SIEBERT, 116, rue de Hileprich., 57510 Remering-lès-Puttelange. Tél.: 57.09.52.08

Vds jr MD: Ecco: 200 F Envet: 200 F Outrun: 200 F. Devid CARRE, 19, chemin de Chapitre, 38100 Grenoble. Tél.: 76.54.27.82

Vds jx MD: Fatal Fury: 300 F, Thunder Force 3: 200 F, Sonic 2: 200 F, Shinobi: 100 F,. Sabastien STUDER, 7, harneau de Roullien, \$1410 Dourdan, Yél.: (16-1) 64.59.43.24

Vds jr MD dås 150 F (Flashback, Thunderforce 4...): Brund TEDESCO, 5, albe Joseph Kessel, 77150 Lasigny. Tél.: (18-1) 80.02.08.98

Vás ntx jx NID 150 à 250 F (Cool Spot Mercs Sonic 2) Etc... Micolas PROST, 5, rue Julie Buesde Chemalières, Tél.: 73.38.67.24

Vis jr. MD de 200 à 250 F (Wonderboy 5, Kid Chameleon). Samuel CDRNEILLE, rue Lamartine, 38680 IIII Grand Lamps. Tél. : 76.56.50.82

Vos A/D Jap. + Flach Back 500 F. Stilphane COMQUET, III rue Léon Frut, 75011 Perfe. Tél.: (18-1) 43.48.49.95

Vds jr, MD : Gynoug + J. Madden Foot : 250 F pca + Rolo : 200 F. Arnaud CASTAGNE, Route d'Espiene, 47230 Lavantec. Tél. : 53.65.50.85

Vớa Md Jag. + 2 mar. (1 arcade Powerstick) + 12 jr.: 2 200 F. Olivier LARTHGUE, 67, rue M. Duprit, 78240 Mesnil-Esnard. Yel.: 35.80.59.59

Vds MD + 9 jx (Frint, Tiny, Toon, Flashback...) val.: 4 600 F px: 3 000 F. Vincent GERMAN, floute de Carcassonne, 81290 Labrugulery.

Vos MD + jx + adapt. Amaricano-Jap. + 2 man. Turbo + 2 Rvres Tips + mags px : 1 800 F. Raphael ALARCON, rén, La Lainière, 8 0, couru Carnot, 78500 Elbeuf. Tél. : 35.81.78.40

Vds NW + 8 jx + adapt. MS III autres : 3 000 F. Cédric GALAN, 25, rtu de Massay, 18100 Vierzon. Tél. : 48.71.33.58

Vás Iúd Chameleon sur MD 150 à 200 F. Jenn-François RAX, 334, rue Daniel Rops, 73290 Lamotta Servolex. Tél.: 79.25.12.06

Vds MD px: 600 F Flashback 300 F, Tiny Tooz px: 290 F. Thomas SUBI, 4, rue Léon Gembéte, 69147 Gondecourt. Tél.: 20.98.85.50

Vás MD + 13 jx val. : 7 000 F px : 4 000 F à déb ou sép. Vincent MILLOUD, 2, chemin de Guinespac, 78730 Seinte Mesme. Tél. : (18-1) 38.54.48.48 Váa MO + man. + 2 jx px : 1 200 F à dáb. (Joe MTA 3). Didier MALANDT, 23, av. de Cambral, 1360 Senas. Tél.: 90.57.20.84

Vás ;x MD: Menacer: 300 F, Power Monger, Team USA: 200 F. Céline MANNOTW, 19, rus Pablo Neruda, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél.: 28,64.20,90

Vds MD (Jap.) + 4 |x (KG Cham...): 1 000 F. Stewer ROSPERT, 16, ev. Louis Breguet, 78140 Wellzy, Tél.: (16-1) 38.46.29.86

Yds jx : Sonic 1.2, O. Shot, R. of Shinobi px à déb. Benoît FILLASTRE, 21, chemin du Berret, 31470 Saint Lys. Tél. : 81.91.70.36

Vds jx MD (Strider, Truston...) px : 200 F. Brégory BLAY, 48, rue de Chatou, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.48.88 ap. 18 h à

Vds jr. MO : Sonic, Tazmenia, Fantazia etc. ::: 200 F pcs. Christophe MOREAU, 27 bis, rue de Rieux, 44000 Nantes. Tél. : 40.47.02.20

Vda jx MD : Sonic 2, Rebocob, Blo Hasard Battle, Wonder Boy 5, T2: Guilleume ZABINSKI, 18130 Lignières Sonneville. Tél.: 45.80.54.88

Vds sur MD Franç : Batman 2 px : 250 F, Strider : 150 F nu éch. Cédric BRUNAUD, 10, rue Simon Léfolle, 92280 Fontaney-aux-Roses. Yél. : (18-1) 48.60.41.90

Vds III (Whiprush, Allen Strom, Quackshot) IIII: 200 F pcs. Thibault CULIDIJ, 35, III Pinéde, 13120 Gardanne. Yél.: 42:58:21,18 solr.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (Roadrasht, Terminator, Sonic etc...) priv.: 1 900 F. Jean-Jacquee SALVARY, 23, rue du Champ-Gellierd, 78300 Poissy. Tél.: (18-1) 30.74.89.00

Vds Shinobi (MS), éch. World of (h. ctre Sonic 2, Sunset Rid... Stépbase KOLDOZIEJCZAK, 8, rus de III Romanohe, 62709 Brusy-La-Bulgstère. Tét.: 21.53.82.53

Vds MD + 5 |x + pist. + 6 |x + Master Syntème + 2 |x |px : 1 300 F. Jérôme HOARAU, 43, route de Wenne, 38230 Chavagneux. Tél. : 72.02.01.47

Vds MD + 2 man. + 8 jx: Sonic 1 & 2 Rambo 3; Strider Populous; Street of Rage; Thunderforce 3; Attered Béast px: 3 000 F. Stephane AUBUGEAU, 28, rus des Rochss, 36490 Beaumont. Tél.: 48.85.54.58

Vds MD + Sonic SOO F (Jap. + 2 msn.) Dernlere DELPECH, Carry, 48350 Payreo. TM.: 65.37.97.25

Vás Jx MD : Fiesh Back 300 F Thunderforce IV, GP II px: 250 F. Veechal RANDYAL, 140, av. Aristide Briend, 92220 Sagneux. Tél. ; (16-1) 45.38.94.13

Vds MD + 11 ||| + 2 men. vsl : 4 000 F px : 2500 F terms. Stéphene FESTA, 34, rus Augusts Detaune, 38130 Echirolles. Tél. : 76.09.34.11

Vás 11 px MD de 200 à 300 F the ou éch. contre jx Snin. Stéphene LAMARE, 1, ailée Fernand Léger, 92000 Nanterre. Tél. : (18-1) 47.25.58.22

Vde 20 |x MD : Mensco, GP2, T2 Donald, Sonic de 100 à 200 F. Thienry ROBERT, 62, rue de Quiery, 62490 Vitry-en-Artois. Tét. : 21.50.08.06

Vds 12 jx MD (Fatal Fury, Sonic 2, Thunder F. 3,...) px : 1 800 F GU DE 100 à 300 F pcs. Sébastion STUDER, 7, Nameau de Rouillon, 91410 Dourdan. Tél. : (16-1) 64.59.43.24

Vds (j. MD : Talespin, Zéro Wing, Home Alone. Mickeld COUCHOT, 22, rue du Fort, 90340 Chévromont, Tél. : 84.22,80,41

Vds MD Fr. + 3 jx (Sorio, Flash Back, WB) px: 1 100 F. Vds jx NES. Stephane BARUT, 18, cour de la Fontaire, 77800 Bussy-St-Gaorges, Tél. : (18-1) 64.86.04.59

Vás MD + 9 μ px : 1 500 F port compris. Thienry GULBERT, rús. Sentiflene, bift. : 1, appt. : 3, 33400 Telence, Tél. : 56.04.46.06

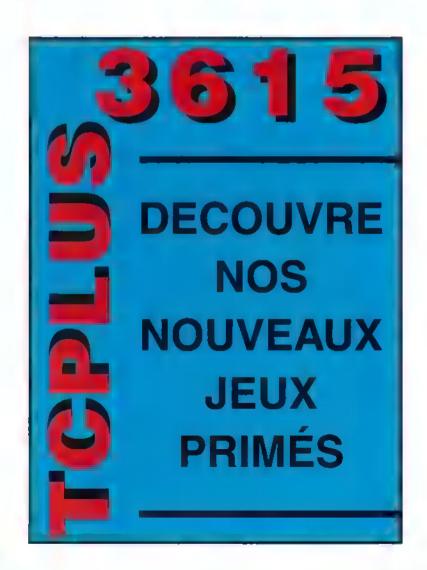
Vds MD + 4 jx + 2 man, the px : 800 F, Deniel SPITALETTO, Tél. : 93.96.67.88 (M.R)

NES

Vds Nes the + 9 jx + plst. Willy ALAIZE, 138, route de Beaucaire, 30000 Nimes. Tél.; 88.26.11.84

Vis-Nes the + pist. + 3 jr.: Simons Quest; Gaunter 2, Captain Skymauh: 1000 F à déb. Sylvain Miller, Les Capitelles, 1, allés des Tennis, 11600 Aragon. Tél.: 68.77,18.40

Vds Nes: TMPT 200 F, Mario 2 250 F, Nes 300 F ou to tt: 700 F. Milohel MARTINS, 5, rue du Doctour Bagard, 88140 Contréxeville. TM.: 29.08.53.18



Vds Nes + 2 Nes Adv. + Nes 4 Score + 16 jr à 200 F pcs (SM33, Megaman 2, DD2, WWF, Robo-cop...). Cyrille VERNEREY, 18, chemin des Bour-gognes, 95000 Carryy, 76i.: (18-1) 30.73.28.95

Vds sur Nes : Track and Field 1, Zelda 2 150 F pce. Donne pleins d'astuces. Julten LE GUERI, 7, rue Françoise d'Ambelse, 58000 Yannes. Tél.; 87.40.51.72

Vds sur Nes : World Wrestling, C.Zodiague, etc. : 100 F à 200 F. Vds Yurlles in Time (neuf) : 400 F. Christophe CUQ, 22, rue Seint-Denis, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (15-1) 60.07.13.01

Vils jr Nes: Amazing, Contra 4 Jap., Geomon, Fight, Rival Turf, Paradius, JP, Ghoul Ghost, 1941, Alain XALAINT, 39, rue Jacquen Lesleur, 92500 Ruell-Malmalaon. Tél.: (18-1) 47,08,01.70

Vds Nes + 6 jx + pisl.: 990 F tbe. Marc V6GUROUX, 4, passage d'Arrasgner, 75200 Sercelles. Tél.: (16-1) 34.19.03.80

Vds Nes 250 F + 9 jx 200 F (Hyper-Soccer, Man Mansion, elc.) ou éch. ctre MO + jj. Jaee-Baptiste GANBLIN, 6, rue des Nesanges, 81480 Varennes-Jurcy. Tél.: (16-1) 89.00.95.RR

Vds jx Nes Top Gun 200 F. Mario + Duck Hunt + plst, 350 F ou le ft : 450 F. Vds 2 man. + cábla + alim. : 300 F. Christophe QUIMBRE, 108, rue du Haut Pressoir, 48000 Angers. Tél. : 41.47.57.47

Vds Nes + zapper + 2 jz (Marlo, Dunk Hunt) + 2 man. 500 F. Etienne LAMBCRIF, bd du 4 sep-tembre, 34310 Cruzy, Tél.: 87.89.30.56. tembre, Ap. 18 h.

Vds Nas nauve + plat. + 2 man. + joy Npro + 8 |x (SMB1, Zelds 1 = 2, Rygar, K.Icarus, D.Hunto px: 1250 F. François VERNEAU, 13, rue de Tecqueville, 75017 Parls. 141.: (16-

Vis Nes 4 access. + 3 jx. Px intéressant. Mickell NABET, 67, ev. des Bleuets, 93370 Montformeit. Tél.: (16-1) 43.30.37.84

Vds Nes + 8 jx + Game Gania + Intéressant, Philippe Tél. : 21.27.09.05 Ap. 20 h. EDOUARD.

Vds Nes + 16 jz + zapper II 200 F ← 13 000 FB. Dominique TRIBOUILLONS, 1, rue St Jeen, 78220 Neuf-Merché. Tél. : 35.90.77.08

Vds Ducktales 300 F. Philippe SLONDEL, E. rés. do Berry, 82900 Verdun-sur-Seronne. do Berry, 82800 Tél.; 63,54,32,34

Vds Nes + SMB3 + Gaordiet 2 + Kung-Fu + Top Gun. Px à déb. Antoine MNGZELES, 37, parc d'Ardomay, 91120 Palaiseau. Tél.: (16-1) 80.14.30.58

Vde Nes the + 3 pt : TMNT, DO2, Cestievenia 2 + 2 man. Px : 600 F ou vte séparée de 150 à 200 F pce. Murat GENYAR, 58, rue Doudeauville, 75016 Parts. Tél. : (18-1) 42.58.19.30

Vde Nea + 2 man. + 4 |x (8stman + Simpsons + 0.0ragon 2 + Hyper Soccar) Px: 1 100 F. Stilphans BISMUTM, 19, rua Rampat, 75019 Parts. Tél.: [18-1] 42.01.84.99.

Vds Nes + 2 paddles + Joys + G.Ganie. Vds 14 jr 200 F pca. Brune LAVQUE, 2, rue des Agriers, S1-Projet, 18110 Rochefsuchsuld.

Vos Neu + 6 jx (Tortues, Exitables, Lemming, Days III Thunder, stc..): 1100 F. Christophe HERVE, Rte de Predines, 48090 Cahors. Tél.: 55-35-45-83

Vds Nes + Y5 |x : SM81, 2; Zelda 1, 2; Probotector; Megamin; Buble; Snake; Tetris... + embalage 3 000 F. Jean-Michel BOUCHET, 29, ros Fellx GALABERT, 58100 Lorient. TAL: 97.21.88.77

Vds Nes + 3 jx : Mario 2, 3; Snake RN R : 750 F. Louis JANINEY, 74, rue des Sabione, 78750 Mareit-Marty. Tél.: (16-1) 38.18.45.55

+ 8 jx + 2 man. + journ. du club (gratuit). Mathleu CHEMIN, 11, rue Romein Rolland, 76000 Rouen. Tél.: 35.88.41.01

Vda Nes + zapper + joy + T.Nmja + 0.Hunt: $650 \, \mathrm{F} + |\mathbf{x}| \, \dot{\mathbf{x}} \, 250 \, \mathrm{F}$. (Mario, Zelda ||| + 2 ||x|\, \dagger \, 300 \, \mathbb{F}. (Ninja 2, Grimlins 2). Romain MoREL, 29, rua dea Platness, 91700 Sta-Geneviève-des-Bofs, Též.: $\{16-1\}$ 80.15.58.00

Vds Nes + 4 jx (Terminator 2, Solar J et Man, Rescue, Tiger Heli) 700 F à déb. Jean-Philippe GARNIER, Les Valottes, 58230 Alligny-en-Mor-van, Tét.: 86.76.13.28

Vás Nas + 2 man, + pist. + 6 (x the : 1 400 F. Peacal DUPRE, 6, square des Cigognes, 78260 Achères, Tél. : (16-1) 39.11.56.72

Vds Nes + 1 /eu + bres 400 F + 2 man. K7 : Batman 250 F, Zelda 200 F, Section 200 F, St-lence Service 194 F, Robocop 250 F. Gauttier CDURANT, 13, cours du Hord, 84650 Camaret-sur-Aignes. Tét. : 90.37.78.24

Vds Nes + 6 |x + 2 man. + pist.: 1 300 Fou vds |x (SMB1, 2, 3: DD2; Zekia 2: Dki): 200 à 300 F |Methieu VANGELEYN, 320, route des Rosses, 74300 Cranvas-Sales. Tél.: 50.36,76.88

Vds D.Dragon 2 150 F port compris sur Nes. Emilien GOURAUD, Le Pin, 44330 Mouzillon.

Vds Nes + 2 jx : Megaman et Dragon Ninja 400 F. Benjamin ROCHE, 3, rus Porte de la Gianque, 30800 Saint-Gilles. Tél. : 66.87.02.78

à 200 F : Simons Quest, Top Gun, Mario 1, 2, 3; Rad Racer, Faxanadu, Zeida, Kung Fu, Battle Olympus... Vincent PETIT, 2, rue Lorette de la Refoulais, 44000 Neetas. Tél.: 40.37.04.84

Vds Nes + Nes Adv. + 9 jx (S.Word et Serpent, Scitice, Megaman 2, World Werstling), Px: 1 500 F. Cellna FABRE, 3, rue Davul, 76160 Rouan. Tél.: 35.62.44.57

Vds Nes + 8 pc S.Mario 3, TMPT, S.Spike.. 1 200 F. Michalf MULTEAU, 3, re. des Anciers Combattants d'A.F.N., 93420 Villepints. TdL: (16-1) 43.84.63.07

Vds Nes + 8 pt + 2 man. + pist.: 1 490 f ou vds sép. 200 f pcs. Robocop, Castlevaris, D.Dragon 2, etc. Eric VANDAELs, Les Gouttes, 01380 \$4-Gente-sous-Menthon. Tél.: 85.30.46.30

Vás Kick-Ött 300 F (port compris) the sur (Nes). Jean-Marc GRESSIER, Bourg de Malaurzat, 63200 Malauzat, Tél.: 73,79,21,45

pist. + 4 man. + 15 bt : 2 200 F Plerra NASTI, 9, Impasse Bontemps, 33400 Talence, Tel.; 58.04.27.74

Vds jx Nes (Metroid...) à 200 F pu éch, cire jx MD. Samuel GRAS, 3, bet. A CH6 Bel Air, 71120 Charolles. Tél.: 85:24.18.51

Vis p: Nes : Mario I et 2; Zalda 1 et 2, etc. 200 F. Anthony MARTIN, Le Petit Flef, Route des Moutiers, 44320 Arthon-en-Retz. Tél. : 40.64.87.55

Vds S.Nintendo + 5 |x (Street Fighter 2, Mickey...) + Adapt. ad 29 |iii - 1 400 F. Geoffroy MANNET, 22, rue du Sergent Bauchet, 75012 Parle. Tél. : (18-1) 43.41.38.19

Vás Nes + (1) μ ;) 900 F ou éch, ctre MD + 8 μ . William LE BNUN, 91 place Emile Zele, 77100 Meeux, Tél. ; (16-1) 64.34.72.95

Vds Nes + III |x: Mario 3 + World Cup + Tic et Tac, etc... + pist. Px: 3 000 F. Dominique DELL ISOLA, 83, sv. Foch, 31800 St-Raudons. Tel.: 61.00-62-92

Vds Nes + zapper + Robot + 3 men. + 15 jt: S Merio 2, 3; Zelda 1, 2; TMHT; Megs Men 2 Olivier MAUPOINT, 3, impesse Reneard, 37500 Chinon. Tél.: 47,83,28,86

Vds Nes + Boulder dash 350 F (tbs) + ble d'orig. Frédéric BOREAU, 9, rue du Docteur Mellet, 15000 Aurilles. Tét. : 71.64.85.50

Vds Nes + 4 $\rm jx$ + pixt : 1 190 F & déb. Julien ASTIER, 113, rue Journeu le Cop Brun, 83000 Toulon, Tél. : 94.46.49.57

Vds Nes + 5 pt the + plans de SMB2. Px : 1 000 F ou sép. 200 li pcs. Mettleu LATROY, 4, rue Loui-son Bobet, 21800 Semmoy-lée-Dijan. Tél. : 80.47.03.25

Vils Nes ibe + 2 man. + 34 jx (Punch Out, Duck Tales, Road Fighter, etc...) 3 000 f à déb. Nicolas DEBORT, 5, allée Gaorges Brassana, 77250 Ecuelles. Tél. : {18-1] 50.70.86.02

Vits Nes + 2 mart. + joy N15 + zapper + 12 js: 1 600 F toe. Sébestien NORTIER, 96, rue Cheret, 84000 Crétell. Tél. : (16-1) 42-07.11.98

Vita Nes + Soulder Dash + revues 350 F ou éch. ctre 3 jx GB. Frédèric BDIREAU, 9, rue du Docteur Mallet, 15000 Aurillec. Tál. : 71.84.85.50

Vds Nes + 5 jr: Marie 1, Zekte 2, Duck Hunt, D.Dragon 3, Tortues, Zapper, joy. Pfl: 1 200 F. Evrenelii AUTRES, Kecrazec, 28510 Ledrever-20C. Tél.: 98.57.51.87

Vds Nes + 2 man. 4 zapper + 5 pr: Mario 1, 3; Picsou, Duck Hunt, Road Fighter. Jerôme: DEARS, 128, cttó Saint-Charles, 22109 Disan. Tél.: 98.39.96.40

Vás B ja Nes de 200 à 300 F. Vás MD + 3 ja: Populous, Robocod Thunder Force 3 PX - 1 500 F. Yann ÁLYADO, 1, rue de la Caserne, 56400 Mériadec. Tál.: 97.57.73.03

Vds Nes + Game Ganie + 19 pt : 4 500 F. Val. 9 100 F. Vte sép. possible. Michel DETIENNE, La Chapelle Blanche, 87420 Saint-Victuraien.

Vds jr. Nes (Batman, WWF, T2, Les Chevaliers du Zodiaque) 300 F pce au les 4 : 1 000 F. Francis BEROTT, 35/25, rue des Sarazies, 59000 Lille. Tél.: 20.30.08.76







CHOISIS LES MEILLEURES NOUVEAUTÉS

Prix et disponibilités par minitel ou téléphone

SUPER NES BATTLE BLAZE

COOL SPOT V.D MORTAL KOMBAT PID REDLINE : FT RACER ROCKY RODENT STAR TREK SUPER DODGE BALL

SUPER OFF ROAD BAJA SUPER WINDGET UTOPIA WING COMMANDER 2 ZOMBIES ATE NEIGHBRS **MEGADRIVE** ADAMS FAMILY

BEST OF BEST DRAGULA HOOK LEGENDS OF THE RINGS MICRO MACHINES MORTAL KOMBAT NHL 94 P.T.O. AOBOCOP III STRIDER RETURN STREET FIGHTER II SUPER BASBALL 2020 WWF ROYAL RUMBLE

TOMRIES ATE NEIGHBRS

GAME BOY

GOAL MORTAL KOMBAT PINBALL DREAMS SPORTS ILLUSTRATED WWF KING OF RING

GAME GEAR ADAMS FAMILY BART VS WORLD JURASSIC PARK MICRO MACHINES MORTAL KOMBAT BOROCOP 3 T2 ARCADE

FAIS DE BONNES AFFAIRES

Dens la limite des stocks disponibles

SUPER NES MEGADRIVE DEATH VALLEY BALLY 499 339 KAWASAKI CARRIBEAN 499 379 JACK N POWER GOLF 489 379 FLINSTONES SPIDER MAN X-MEN 475 366 255 335 SHADDW DANCER STREET COMBAT 645 319 265 199 319 239 WARPSPEED 475 359 7FLDA III **NES 8 BIT USA** 489 299 ALL PRO BASKET BALL 349 219

BARRIE 345 729 CAPTAIN PLANET 385 219 DOUBLE DRAGON II 205 199 DOUBLE DRAGON III 465 259 LEMMINGS 265 199 TOP GUN II 266 179 TOTAL RECALL 265 179 225 219 YONG INDY

RESERVE TES FUTURS HITS Prix et disponibilités par minitel ou téléphone

SUPER NES

ALIEN VS PREDATOR BIO METAL CAPTAIN AMERICA FOOTBALL FURY JURASSIC PARK LEGEND OF THE RING ROCK N ROLL RACING SUPER BOMBER MAN

THE 7 TH SAGA TOP GEAR II WING COMMANDER II WORLD HERDES

MEGADRIVE BRETT HUKK HOCKEY DAVIS CUP TENNIS **FANTASTIC DIZZY** WWF ROYAL RUMBLE **GAME GEAR** FANTASTIC DIZZ STRIDER RETURNS

GAME BOY BRAM STOCKER'S DRACULA JAMES POND POPEYE REAL GHOST BUSTER II

COMMANDE TES ACCESSOIRES

SUPER NES DAPTATEUR JEUX U.S ADAPTATEUR JEUX 60 = 125 MANETTE SUPER POWER 299 MANETTE PRO-PAD 140 RALLONGE 1.80 m

MEGADRIVE MANETTE SUPER POWER 299 MANETTE PRO 2 99 **GAME GEAR**

TRANSFO

GAME BOY ECRAN DE RECHANGE LOUPE ECLAIRANTE FTHI ANTICHOC 39 TRANSFO Tous les prix sont TTC

RO

NOUS VOULONS TES JEUX!

NOUS RACHETONS TES JEUX SANS OBLIGATION D'ACHAT DE TA PART, NOUS III RACHETONS PAS DE JEUX JAPONAIS SAUF POUR SUPER FAMICOM. TÉLÉPHONE NOUS DES MAINTENTANT POUR LES PRIX. TES JEUX DOIVENT ETRE AVEC LEUR NOTICE, DANS LA BOITE D'ORIGINE.

Les super hits sont très demandés! Tu peux les réserver en avance, et tu seras DES LEUR SORTIE parmi les premiers à jouer avec. IMPORTANT : Les chèques et cartes bleues ne seront débités que le JOUR DE L'EXPÉDITION!

petites a nnonces

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des tecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

Signature:

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux aus et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

BRIQUE OISIE:		MACHINES
ACHATS		☐ PC Engine ☐ Megadrive
	NOM:	□ Sega
VENTES	PRÉNOM:	□ NES □ Game Boy
ÉCHANGES	ADRESSE:	□ Lynx
CLUBS		□ Divers
	TÉL.: apouter 16.1 pour Paris et R.P.	



Vds Nes + 2 man. + S.Marlo 1, 2, 3 + Batman + Bill BERT, 528, rue de la Craz, 01440 Vietat. Tél.: 73.23.68.96

Vás ja Nes : Robocop, Tortues, RCPro Am, Goonies 2 180 F pcs ou 650 F les 4, Sébastien LEMOINE, 29, rue Read Firmin, HLM Hure, 60700 Pomi-Ste-Maxance, Tél. : 44.72.55.98

Vds ix Nes (Zeida 2, Track and Field 2, TMHT, SPY, Top Gun 2, Paperboy) + 2 man, à moitié px. Jean-Guy HEBERT, 78, pv. Jean-Jaurès, 80480 Salouth Tol - 22 89 33 51

Vds jx Nes: TMHT 200 F, Mario 2 250 F. Nes 300 F ou le it: 700 F. Michel MARTINS, 5, rue du Doctour Begard, 86140 Contraveville. T4L: 29.08.53.16

Vda jx Nes 150 à 200 F. Vda jx sur G8 World Cup 150 F. Sandy GFRVARS | 1999 112 | andy GERVAIS, Lyones, 69200 Ventageup. .yon, 113, imp. des oc. 76l. : 78.70.98.61

Vds sur Nes ; World Cup, Top Gun, Simon Guest et Punch Out III 150 à 200 F. Fabrica DANECK, Les Lure, route de Moffens, 70200 Lure Tél.:84.63.08.14

Vds sur Nes à 175 F : Ice Hockey, Mario Bros. Zeida, World Cup, Spyke Bail. Le tt : 750 F Brégory MESON, 12, nv. Dombelen, 75015 Pa-rls. Tél. : (16-1) 45,31.17.02

Vds Neg + pist. + 2 man. + 8 jx.: 1 100 F ou de 100 à 300 F pou. Patrice KNOURY, 18, rue du Bols, 78250 Moulan, 761.: (18-1) 34.74.90.28

Yda Nes + Skate or Die sa gar, px 300 F. Cyvill JULIE, 28, ev. de le Poudrerie, 93190 Livry Gargan. Tél. : (16-1) 43.84.31.30

Vás Nes + Man.2 + Top Gun + Red October + S. Mario + Ouck: 1 400 F à déb. Sééphane GALLOIS, 10 bis, rue des Pevillons, 92800 Puteeux, 7él.: (18-1) 47.67.06.22. Ⅲ sair.

Vda Nes + 8 jx + 2 man. px : 1 400 F. Zelda 2, T.Ninja, Fithingolf, Dragon Ball, Robol Warrior, Bucktales... 1 Jau 210 F. Fenny MATTHERY, 15, ev. de Tourville, 76007 Paris. Tél.: (16-1) 46.51.13.65 dès 18 h.

Vds Nea + 2 man. + 5 jx (SM1, Zelda 1, Duck Hust, Cepitsine, Ski...) + pist. IIIe: 1 000 F. Atalin MUSETTI, Chemin du Roudel, 11290 Arzens. Tél.: 68.76.26.78

Vds Nes + 7 bt (Tortues 1, D.Oragon, etc...) + Nes Adv. + 2 man.: 4 500 F. Lillen THEVENET, 2, rue Lucier Mulingre, 77290 Compane. Tél.: (18-1) 80:26:21.14

Vds Nes + 7 (x : 1 300 F (M :1, 2, 3 ; Star Wars.) + zapper III Duck Hunt. Royan ALANOU, Tho-hold, 29610 Landreverzec. Tél. : 98.57.36.49

Wita Nes. 4: 3 ix (Chio el Dale Mario 3. Picanu) 73 200 F à déb. Grégory MIERANONT, 85-87, av. Gambetta, 75020 Paris. Tèl.: (16-1) 48.36.29.10

Vds Nes + 4 jr (Mario 1 et 3, Turties, Rad Racer) + access. (2 man. + piet.) à 1 000 F. Paul KUHN, 287, route de Colmer, 67100 Straebourg. Tél.: 88.79.38.97

Vde jx Nes : Catch, WWF, Challenge the : 300 F : 500 F. Plarre SIMONNIN, 13, rue de l'Hôtal de Ville, 39600 Arbols, Tél.: 84.86.25.40

Vds jx Nes 150 F mm. Guilleurne CLAUDE, 6, rue Meurico Ravel, 44230 Sakri-Sébestien-sur-Loire. Tél. : 40.60.54.05

Vds sur Nes Iol : Nes Adv. neuf + jeu d'aventure. Px : 350 F. Christophe GODET, Le Riparderie, BP14, 17270 Montguyon. Tél.: 48.04.23.40 WE MA 19h

Vds sur Nes : Xevious : 150 F. Julien MARTIN, 14, rue iii le Pépinière, 92380 Meudon-le-Forêt, Tél. : (16-1) 46.32.43.92

2 500 F ou sép. Thierry BUESDON, 36, rue d'An jou, Tél. : 40.25.83.96 44980 Ste-Luce-cur-Loire.

Vde Jx Nes : 200 F pee. Maniac Manslon, Kickie Cubice, Little Namo The Drean Master. Shiphare LAPOTE, 201, av. Jean Jeurès, 92140 Clement. T&L : {18-1}-46.44.37.87

Vds Nes + jj : SMB2, 3; Megs Man 2, 3; Duck Yales, Top Gun 1, Probotector + jx 2 000 F. Val. : 5 000 F. Yann DELMARRE, 33, rue IIII Ber-78100 Saint-Germain-en-Lave. gette, 78100 Se Tél. : (16-1) 30.61.19.68

Bruno LEVEQUE, l'Horizon Châtsau Sec, 13008 Maraeille, Tél.: 91.75.27.87

Vda Nes + II jx (SMB3, Duck Tales, Super Off Road, Day of Thurider, Kick 0f) 1 000 F ou 150 F ocs. Fabrice SERPCHAT, Les Foullieroux, 63680 La Tour d'Auvergne, Tél.: 73.21.50.91

Vds Nes + 6 jx (Batman, Mario 3, Bunny, Zeida...)

1800 F. TBE François LELEN, 10, rue J Sn. 62490 Torteguenna, Tél. : 21,24,11,67

Vda Nea + S.Mario 3, Px : 750 F. Pierre GEREN TON, La Chapuze, 43260 St-Julien Chapteuil. T6L: 71.08.74.06

Vds ix Nes (Link, Shadow Gate, Duck Tales, Soy VS Soy, S. Off Road) de 200 à 250 F. Christophe PANASSIE, Ch. de la Molle, ev. de Toulouse, 82000 Montaubes. Tél.: 83.23.08.18

Vide ix Nes TMMT T2 Too Gus etc., Px: 150 F e. Patrick WITZ, 74/10, rue Jules Wath PIOD Roubabs. Tél. : 20.73.00.31

Vds Nes + nist + 2 ix 550 F Vds 4 ix 200 F World Cup, O. Dragon, Punch Out). Vincent LON-SINOTTI, 5, rue des Piquerattes, 89170 Saint Furgeau. Tél.: 86.74.07.89 nt LON-

Vds Nes + Black Manta, Torbues, Megaman 2, Zelda 2 + 2 man. + K7 · 1 200 F the. Cédric DARIVON, 7, allée Carpeaux, 94500 Chem-pigny. Tél. : (16-1) 48.80.17.00

(199 F poe) M.Gear, B.Bobble 169 F pce. Guill me ROUSSET, 2, rue Pasteur, 69300 Caluire-Cuire. Tél. : 78.30.02.87

Vds sur Nes : Gremlins 2 (250 F) Kung III (200 F) Rescue (150 F) Solar Jetman (150 F.) Julien RYC-ICELYNCK, 1, rue de Beurgogne, 80930 Baldeul-nur-Therain. Tét.: 44.03.20.86

Vds Nes + jr. (SM61, SM62, Torlues...) pt.: 1100 F ou jr. sép. Grégory DESMAZIERES, 198, ew. de Paris, 92329 Châtillon, Tél.; (16-1) 47.35.23.98

Vde Nes + 5 jx px & déb. Mooles LE DOUR, Loi de Goesven, S8110 Gourin. Tél.: 97.23.85.64

Vis Nes neuf + Popeye: 400 F. Ach. F.Zero 210 F bon étal. Ach. S.Probolécior III Castle. 270 F. Frédério JOMNE, 17 bis, rue du 1st Septembry, 50290 Ceutiny. Tél.: 44.73.70.34

Vds Street Fighter 2 + not., bie, carbuche jap 300 F. Port non inclus. Hong Hel VUONG, 47, rue: Dombasie, 75015 Parls. T&L: (16-1) 42,50,00 28

Vids Nes + plet. 500 F. Vds pt 150 à 200 F. Vds Nes + 5 pt : 1000 F. Lefe HAMELIN, 25, rue Louise Hickel, 37700 La Ville-eux-Dames. Tél. : 47.44.29.85

Vds Nee + 2 man. + 6 jx: 1 000 F à 660. Vds. Lynx 280 F. Pierre ZADOK, 146, sv. des Champe Elysées, 75006 Perts. Tél. : (16-1) 43.69.48.11

Vds Nes + 8 jx + pist, the, Val. : 4 000 F. Px : 1 400 F. Jirôme SAMUA, 58, noe du Regard, 94380 Bonneuli-sur-Marne. Tét. : (16-1) 43.38.68.82

Vds Nes + 8 jx tbe : 500 F ou le jeur : 100 F. Anthony OUFOL Paris. Tél. : (18-1) 47.53.62.44

Vds CD2, Robocop, Hogan, Contra Catch (Nes) 100 å 250 F. Vds sur S.Nin Turtles 4 350 å 400 F. Christopher CUO, 22, rue Saint-Denis, 77700 Lagny, Tél. : (16-1) 60.07.13.01

Vds Nes + 2 man. + Cestlevarus + alimentation + peritel : 350 F. Loic BERTHELOT, 8, av. Gem B4400 Vitry-our-Seine. 11.46.80.86.08

Vda Nes + 5 jx (SMB1, 2; The Bettle of Olympus, Grentins 2...) + zapper + 2 man. px : 950 F. Xavier RICKARD, 48, rue de la Pierre d'Appel,

Vite Nes. + 5 tr. + Pist. + Mario 1 et 2. Duck Hunt. Tic et Tac, Nick Off + 2 man. Px : 800 F. Aurélies BERT, La Poste, place de G. De Gazille, Loissee azus-Lens, Tél. : 21.28.98.45

Vds Nes + Zapper + 8 jx (Mario 1, 2, 3; Duck Tales, Simpson + Bayou Silly, etc...) Px: 1 790 F. Nicolas MURIE, 30, rue René Béon, 78100 Saint-Germale-ne-Laye. Tél.: (16-Saint-Germain 1) 39.73,17.69

Vds ix Nes : Adams Family, Batman, D.Dragon 2. Turtle, Turbo Racing, Ide Hockey, Dimitri DUBOIS, 72, rue Abbé de l'Epés, 44100 Nastes.

Vás Nes + 3 jr. + Bes (Tic et Tac, TNHT, Rad Racer) Px: 750 F. Port Inclus. Mickall BURDET, 22, rue des Cordellères, 39000 Lone-le-Sau-nier. Tdl.: 84.47.30.94. Ap. 18 h.

Vds Nes + 18 jx : 3 800 F ou jx sép. 200 F pos. Christophe SECO, 33, alite des Jonquilles, 92150 Sureenes. Tél.: (16-1) 45.05.15.32.

Vits Nes the, + pist. + 2 man. + TO jr. px: 1 500 F. Sacha ARMAND CARRE, 121, boule-yard Yes Farge, 80007 Lyon. Tel.: 72.72.93.81 (px. 90 h). (ap. 20 h).

Vds 17 jx NES : 120 F pce et NES + Mario, px : 250 F. Mickael MEA, 1, rue de la Crayé 51150 Condé-sur-Merne. Tél.: 28.67.96.27.

Vids Street Fighter 2: 350 F. the ou ech. cire en VALENGEÖN, 17, rue des Aca-100 III Ferté-Saint-Aabin. Zelrin Séhard 457400

Vás jr MES: Soyve spy: 50 F; Dragon Ninja: 100 F; Soccier: 50 F; Julien HEREAU, Varennes, 36300 IIII Blanc. Tél.: 54.37.36.42.

Vos MES + ZAP + 11 p. (Simpsons, Grentins 2, World Cup), the, px: 800 F. Théodore BOUR-DEAU, 110 rue de Ronnes, 75006 Paris. Tét.: (16-1) 42-22-40-67.

Vos NES + pist. + cart 2 jx + 3 jx, px : 1 300 F. Armud POURCHERON, 1295 Route de Sameten, 31370 Rieumes. Tét. : 61.91.90.50.

Vda Nintendo + 2 man. pist. + 6 pt, toe, pt : 1 000 F. Harold BREGUER, Quartier du Potit Pavé, 13660 Organ. Tél.: 90.57.27.05.

Vds 3 jx : D. Gragon III; Dragon Ninja, Trach and Field I. px: 600 F. Yannick GARRIET, 12, rue Seint Martin, 33430 Bezes, TML: 56.25.90.12.

Goonies 2. Patrick RDGER, 2, rue Pierre Proc-chos. 41100 Saint Dune. Tel.: 54.72.22.08.

Vis NES + 7 jx + 2 man. + pist., px : 1 500 F. Jann-Jacques THIBARD, 9, rue de Pissey, 18000 Angoulévie. Tél. : 45.88.70.86. Vds HES the + cables + 9 jx + magazines + 2 man., px : 990 F. Vincent ROUANET, 15, av. de-

13016 Tel.: 91.85.08.86. Vds ou éch, or NES : Maniac Mansion SMB2, Lunar

Pool... bon px. Sébestien VASSEUR, 23, ev. de la Liberté, 58610 Lesquin. Tél. : 20.87.86.25.

Vás NES + prise Péritel + 3 Jr. pol: 700 F. Laurent LEIGNEL, 77, rue 106ber, 59118 La eine. Tél. : 20,31,40,09.

Vda 6 ix NES - Mario Bros + Dunk Hurst : 800 F + Nes + 2 mar. Thomas MCOLAS, 19, rue Me rice Chevalier, 44300 Kant Tál. : 40.59.38.84.

Vos NES + 2 mar. + 5 μ + pist Zapper Niichel HAILLET, 17, rue de la Vallée, 27430 Per Saint-Pierre du Vauvray. Tél. : 32.54.17.02.

Vds NES + 4 ix : val. : 1 650 F., nx : 700 F. Nael COMMAND, 16. run P. Mendès France, 58300

Vds 4 jg de 270 F å 330 F pce. Rival Turf sur SNIN, nx: 330 F. Mathieu RLETZACKER, 3, les Larris. orts, 95000 Carcy, Tél.: (18-1) 30.31.14.08

Vds NES + 14 jx (SMB 1 & 3, DO3, Duck Tales, Tol-Recai, (USA) + 3 man, px: 3 000 F (val.: 6 000 F). Fabien NEX, 11, rue des Oahlins, 54110 Varangeville. Tél.: 83.48.64.82.

Vds NES + 12 jr.: SMB1, 2, 3; DD2, 3... px: 2500 F. Guillaume BISELLACH, 23 bis, mv. des Belges, 43000 im Pay. Tél.: 71.05.44.44.

Vds 2 is NES : Red October : 250 F + SMB1 : 703 2 jr. 765 1 100 000000 2 200 7 4 5 8 6 1 1 200 F 1 200 F 1 200 F 1 200 F 1 200 T 1

Vds.Jr. MES Americain + adapt. SMB3; Belman 2; px: 100 F. David RECUERDA, 6, Impasso des Astronautes, 09100 Perniers. Astronautes, Tél.: 51.87,34.90.

Vos ou éch. jx NES et GB. Virginie GREGOIRE, 1, ambe du Château, 77140 Nemours. Tât.: (16-1) 84.28.24.27.

Vds |x MES (Turben 2 + WWF Challenge), px : 200 F ou 150 F pcs. Fabrica FUCCI, Chamin de la Richette, Plage de Vizilia, 38220 Vizilia, Tél. : 76.76.89.43.

Vos 6 jx NES : 900 F ou sép. Vincent KERMEN, 10, rue d'Alençon, 72610 Arconney. 10, rue d'Alençon, 16L : 33.28.64.84.

Vds Rebocop, px : 200 F ou éch. ctra Swords and Serpenta. Jean-Michel DROUET, 32, rus de l'Égites, BSS60 Saint-Sulpice-le-Verdon.

Vds NES + 15 jt + disk + joy + 2 man px ; 1500 F. Cédric LAVILLAUROY, 37, rue de Mon-taudier, 77580 Crécy-le-Chapello. Tél. : [16-11 64 63 77 86.

8. Nm + Mario 4 + 2 man., px : 850 F tbe. Pierre TARCHI, 21, rue d'Austerlitz, 60004 Lyon. Tét. : 78.39.01.81.

Vás SFII, px : 270 F sur Super Nintendo. Vincent ZIMMER, 8 bis, rue Vandebergue de Villiere, 45100 Oriéans. Tél. : 38.58.83.11.

Vds NES + 2 man, px : 150 F et Zeida 2 : 150 F ou tout : 250 F. Paul TOMASI, TOwet de Vailler, 13500 Martigues. Tél. : 42.80,11.24,

Vds NES + 2 jx (Mario 2, Tortues), px : 500 F. Nlaxime LAVAL, av. de la Prade, 09190 Lorp. Tél. : 61.86.05.50.

Vds. NES + 2anner + Ourk Hunt + SMB1 + SM83 + 2 man., the, px : 500 F. Lauls-Philippe LEFRANÇOS, 111, avenue de III Hevs, 14150 Dulgtroham Tot - 31 97 42 11

Vds jx S. Nin, tbe : Adams Family : 200 F et Tiny Toons : 225 F. Christophe OshDOUILLIE, 15, rue Ralyador Allendé, 69610 Hem. T41.: 20.02.64.07.

Vds NES + 5 ij (MM2, Tic et Tac...), px : 1 500 F à déb. Cédrio KRAFCZYK, 16, rue Clémeneau, 57590 Delma. Tél.: 87.01.32.31.

Vds jx NES de 50 F å 150 F; O. Dragon 2, Dalman 1 st 2; etu... Arnaud NERCHADIER, 12, rue de Lourdy, 03110 Vendet.

Vds ou éch. GB + 8 k m 8 k NES à px très Intéressant. Oavid GRASSE, 27, av. Meurica Jean-Pierra Le Borghèse, 0611D in Cannet.

Vds NES the + 2 man. + 9 (x (bts not.) DO2, Sol, etc... pa : 1 590 F. Erwert HOLLEY, 5, allée ☐ Concarneau, 35700 Rennes. Tél. : 98.38.83,74,

Vds NES the + pist. + 2 msn. + 6 jj (SMB3, Solatice) + mags. px: 1 400 F. Cyrll MONCOR-GER, Les Fougères, 42190 Saint-Hilleire-sous-Charlies. Tél.: 77.60.57.40.

Vds jx Nes : Betman 2, Dragon 3, Tmtt 2, Star Wars : 190 F pcs. Pierre GRARD, Le Begude bût. C.1, 13013 T4L: 91.66.47.27.

Vds NES + 11 [x (M1, M2, M3), Zupper et 2 Man. + Mario Bres + Duck Hunt, px: 2 090 F. Bertrand MICHAUD, 3, sue des Près, 68210 Cannemerle. Tét.: 89.28.06.78 (20 h à 21 b).

Vds, ech. jx SNrN Castelvania 4 : 320 F; Zelda 3 : 300 F; Wing Comander : 330 F. Thomas LE-GRENZI, 28, passage du Parc, 81200 Argentan. TAL: 33.35.93.25

Vils SNIN + 5 jx se gar., px : 1 400 à 1 800 F à dib. Ariel VUILLERIAGZ, 82, av. Focit, 94120 Fontanay-sous-Bolx. Tél. : (16-1) 48.73.71.87.

NINTENDO



SEGA

Arrivage de nouveautes toutes les semaines. N'hesitez pas à appoier

POURQUOI PAYER CHER VOS JEUX VIDEO ?

PIT GAMES vous propose:

Un marché de l'OCCASION jusqu'à 50 % de moins que le prix neuf.

Jeux Super Nintendo a partir de 149 F Jeux Megodrivo à partir de 99 F

L'ECHANGE de vos jeux pour :



10 % de réduction supplémentaire pour nos abonnés

ABONNE Non abonné Game Boy 30 F 45 F Super Nintendo 50 F 90 F Game Gear 30 F 45 F

50 F

Le **NEUF** à un super prix.

Neo Geo 70 F 100 F Le RACHAT de votre ancien matériel (GB, GG, SN, MD). Palement immédiat au magasin.

Megadrive

PIT GAMES 40, rue des laitières - 94 300 VINCENNES Métro Saint Mandé-Tourelle (ligne n°1) Sortie Place de la Prévoyance

Ouvert Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi : 14h30-19h; Mercredi, Samodi : 10h-12h30/14h30-19h,

43 98 13 94

80 F

	-	ĸ.	-	ø	•	
_	~	a	-	'n	e.	ė
	ч			7	•	

Qui, je souhaite recevoir la liste de vos arrivées de jeux neuts et un bon de réduction de 5 % valable sur mon premier achat (joindre une enveloppe timbrée à 2,80 F à vos noms et adresse).

					-	
	NOM:	PRENOM:	*****	Je joue sur :	Super Nintend	Gol
	ADRESSE :		*************		Game Boy Megadrive	0
1	Code Postal	VILLE:			Game Gear	ă

etites en nnonces

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél.: (16-1) 46 \$\equiv \text{Im} 00. Télex: 631 345. Fax: 46 62 22 \$\equiv \text{Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par \$\ext{Im} numéro de poste entre parenthèses.}

Abonaements: (4): (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chaf adjoint

Secrétaire de rédaction

scale Choulfut

Maquette

Sabelle Lacombe et Bruno Marie

Photographe Eric Ramaroson (2211)

Secrétariat

Juliette van Paaschen et Yvonne Apanhurel (2196)

Ont collaborá à se numéro

Ont collaboré à ce numero François Hermellin, correspondant permanent au Japon, et Sami Soutègui, Jean-Loup Bouteau, Richard Homsy, Elisabeth Estevens, Nicolae Gavet, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Loic Berthelot, Marc Menier, David Téné, Le Magical Wonder Bend, Maxime Roure, Marc Lecombe, Philippe Tilikete dit Fifi, Banania San, Wielden, Max, Nitico, Sem, Spy, Switch, Tchi. Chucky, Jimmy H., Keneda Kun, Dogay, Homer, Peter.

MINITEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15 Tél.: (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité Nothalie Tessler (2204)

Chafe de publicité

Sylvie Houeix (2201) Claudine Lefebyra (2202) Stephania Bonnard (2201)

Assistante de publicité

Ventes (réservé aux dépositaires de presse) Synergie Presse. Alain Stelanesco, directeur général. 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Tél. : (1) 64.39.01.25.

France: 1 an (11 numéros): 288 F (TVA incluse). Étranger: 1 an (11 numéros): 352 F (train/bateau)

caranger: 1 an (11 numéros): 352 r (ceun baileou)
(larifs avion: nous consulter).

Belgique: 1 an (11 numéros): 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de
Diapason à la banque Société Générale à Brurelles, n° 210-0083593-31.

Les règlements doivent être effectués
par chêque bancaire, mandat ou virement postal (3 voleta)

BP 53 77932 Perthes Cedex.

motion

Frédérique Gasbarian (2161)

Directeur Administratif et Financier Marie-Paula Weiss (2283)

Marc Riguon (2375), Huguette Grimonprez (2418)

Éditaur

Consoles + est un mensuel édité par Consoles Plus SNC au capital de 10 000 F. Principal associé : **EM-Images SA** Slège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la sublication :

Directeur délégué : Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Servica Abonnements. BP 53, 77932 Perthes Cedex. Tirage de ce numéro: 145 000 exemplaires.

Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel Dépôt légal : 4º trimestre 1993 Photocomposition, montage : Mismac, Europresse. Photogravure : Genesis. Couverture : E.P.S.

Photogravure: venesis, converture (2.2-3. Imprimeries: Fecomme 77000 - Imaye 53000 Distribution: Transport Presse - Numéro de commission paritaire: 73201. Ce numéro comporte un poster broché entre les pages 106-107.

SEGA

Vde SMS + Hang-On, px: 350 F. Nicotas TROT-TA, 38, rue Poligeats, 42000 Saint-Elimne. TM: 77.33.54.16.

Vds. Jr. SMS II: Caste of Illusion, px: 150 F, Astérix: 150 F. Jerémie MAULET, 1, con de l'Est, G8240 Sigolgsheim. Tél.: 88.78.22.58.

Vils SMS II + 20 jx + pist px : 2 200 F. Silber tion LESAGE, 4, rue Bourneuve, Champeigne, 37380 Notre-Dage-O'Oè, Tél.: 47.41.49.05.

Vde SMS + 9 jx (Sonic 2, Moonwalkerm, After Burner), px : 1 100 F. Sylvain PASTRE, Glots La Lagonni se le Chemins des Roquilles, 13660 on Provence TAL - 90 47 83 98.

Vds 7 ps SMS, px : 500 F (Some, S. Kick off, G. Loc) ou 100 F pcs. David SAJA, 29 rue du 19 mars. 62221 Nayolles-nous-Lava, Tél.: 21.70.85.40.

Vds SMS + 2-man + pt Laurent CHAMPION, 12, allide Berthelot, 96160 Taverny, Tdl.: (16-1) 38.95.11.94.

Vda ja SMS, pa: 600 F les 4 ou 200 F pcs. Laurent LECEURS, 3, clos des 3 Arpents, 91430

Vds SMS + 8 jx, px : 1 200 F. Vincent LIGALID, 31, rue de la Courture, Ché des Diaments, 88320 Lussac-les-Châteans, Tél. : 49.48.25.44.

Vds MS + pistoiet + 2 man. + 8 js, ps.: 900 F ou 80 F is: jeu Arme-Marie BARLARI, 1, rue den Merromiers, 95670 Bezons. Tét.: (10-1) 39.81.08.92.

Vds MS + 2 man; + 2 ja : 300 Fet 6 ja de 100 Fà 200 F (Sonic...): Benjamin GERARD, 14, rue Jose Marie de Herndin, 44300 Mentes. Marie de H Tál. : 40.40.89.28.

Vis SNS + 7 pt < man. Arcade 850 F ou 120 F la pu. Arnaud HUTREL, 5, alide la Pastourelle, 89780 Miore, Tél.: 78.20.96.85.

SMS 2 + 7 pt, px - 1 300 F + jcys. Enterance MERCSER, 21, ros de la Coutere, 86320 Lessec les-Châteaux. Tét. : 49.48.26.05.

Vds SMS toe + 1 pad + 6 px (Sonic 2) - 800 F. Nicotas SCHIED, rue des Comtes du Forez, 42720 La Bentsson-Dieu. Tél.: 77.86.83.49.

olo

Vds SMS + 2 pt + 2 man., px : 400 F + 5 pt GG (Sonic, Mickey), px : 600 F. Christophe FELICE, 32, rue du Bois Belle Fille, 95590 Presies. Tal.: (16-1) 34,70,01,65.

Ninja...) + 1 man , px : ? SSO F. Benjamin GUIL-LAUNE, Forms de Montplaisir, 77660 Seint-Jean, Tél. : (16-1) 84.35.70.03

Vds SMS + 13 px (Spiderman, G Axe), tbe, px: 1500 F. David DUNAUT, 56 12 av. Ashton, 52000 Chaumont, Tél.: 25.32.35.93 (ap. 16 h).

Vds SMS + man. + 10 jz, px : 1200 F à déb. (Golden Aze — Restan — Blackbert...). David NARTIMEZ, Les Lucloins, Bét. 1, 33400 Ta-lonce. Tét.: 56.37.22.25.

Vds MS H + 2 man + 2 p. Alex Kidd + Sonic, the, px: 450 F. Bulllaume TANTOT, Gaoon, 83300-Molles, Tel.: 70.41.83.54.

Vds SMS II + 2 man. + 7 pt, val. : 2 790 F; px : 1 000 F à dáb. ALLAN Faure, Crocombe, 43440 Seint-Priest-Le-Wêtre. Tél. : 77.97.80.19.

Vds SMS + 11 man. + pist. 4:10 js, px 1:700 F. Erwan DE COSTEN, 65, av. du Bânáral du Saulia, 94420 Le Pleasis-Trévise, Tét. : (16-ii) 45.94.38.66.

Vds MS + 9 jr (Raptan... Attaread Beast), px 1 000 F. Jutien THUBET, 85, impasse de l'Opi dum, 13270 Fos-sur-Mer. Til.: 42.05.40.29.

Vds SMS + Super Hang-on et Fatal Labyrinthe, px : 800 F. Franck GOUGEON, Che Soloil Levent, 56800 Ploermet. Tél. : 97.73.32.77.

Vds SMS + 2 joys + 1 joypad + 7 jx, px: 600 F ou jr: 99 F le jeu, Yannick GAZENGEL, 77, bd de Fontalnebiese, 91100 Corbell-Exponnes. Tdl.: (16-1) 64.96.24.98.

Vds Shinobi : 100 F, California Games : 180 F etc Mikabi KUSSECK, 1, rue de Gramenier, 13740 Le Roye, Tél.: 91.09.63.00.

Vds 18 jr SMS: 100 f le jeu ou 180 f les 2. Séhastino CHANTELOT, 2, cité des Sports, 31270 Cogneux. Tél.: 61.92.16.63.

Vds ix SMS: Thunder Blade Fantasy, Zons ou éch. Noil CANTE, 7, rue du Languedoc, 78890 Les-Esserts-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.41.96.36.

Vds SMS + 2 man + 2 joy + 7 ju, px : 1 400 F (val. : 3 000 F). Jócóme Vincent, 2, rae Paul Langevin, 69780 Niens. Tél. : 78.21.16.88.

MS (I + 5 jx px : 1 100 F ou 200 F le jeu. François VALLENET, La Chrack Saint-Maurice de Ploesart, 63330 Pionsat. Tél. : 73.52.12.26.

Vds 11 px MS, px : 800 F ou 70 F pcs. Aurhlien HEYBNOECK, 9, rue L. Sampeix, 93170 Bagno-let. Tél. : (16-1) 43.63.54.58.

Vds pr MS: Spiderman, Tennis Ace, Ghouls'n Ghost, px: 150 F pcs. Tourlik HANAFI, 10, rue de Hourcade, 33140 Villeanve d'Ornor. TAL - 58.75.98.15

With MS 2 Haley Kir. \pm S. Tennis \pm World GP \pm Dick Tracy, px : 450 F, the Romain ROSENFELD, 7, av. do in Greeconfiber, 45480 Chaussy. Tol.: 38.39.30.74.

Vds MS + 11 jx + pist. + 2 man., px : 1 090 F. Grigory VIGOGNE, 13, nus Jean Jaurès, 60150 Thouretts. Tel. : 44.76.33.00.

Vds SNS 250 F + 2 man., vds (x : 110 F; Ciber Shinobi Mickael MAMETZ, 7, Pd to Glay, 38370 Saint-Prix. Tol. : 74,84.94.64.

Ván GG + 29 m + adapt met. + sacoche, px: 2 200 F. Cédric ROUGE, Les Némuphars, mv. Louis Coppel, 74300 Thyes. Tét.: 50.98.54.84.

Vda SMS II + 2 man. + 11 jx (Sonic I, Olympic Gold...), m: 1 400 F. Thomas OUPAS, 255, Grande Rive, 92380 Garches. Tél.: (16-1) 47.41.74.10.

Vds SMS + 6 jr (Wonder Boy III; Battle out run etc), px : 700 F & déb. Aurélie POTTIER, 12, rue Jean Moulin, 33280 Bleaquefort. TAL - 56.57.05.73

Vds MS + 2 man. + 3/x + Hang on + Safarl - Hunt + Maze, px : 600 F. Emmanuel DE LANGE, Domaine Purgerand, 2380 Baurech. Tél. : 56-21.31.52.

Via éch. Sega + 11 jx, px: 550 F contre SNES avec ou sars jx. Billhert TRANG, 11, rue Auguste Debune, 95100 Argenteult. Tél.: (18-1) 39.61.14.49.

Vds 16 js SMS, px: 1 300 F. Christophe HUYNM-SAWATI, iii chemin de III Mêre Diffu, 91310 Montihêry. Tél.: 69.01.59.99.

Vds jr MS: Sonic: 150 F et Sonic 2 à 200 F. Armand FETU, 14, rue du Doctour Troudel, 56310 Bubry. Tél.: 97.51.32.95.

Vds SMS + 4 (x : 800 F; vds 7 pt Alari 2600 : 200 F. Yannick LEGER, 17, rue Selvit Leuis, 81100 Castres. Tdl.: 63.51.07.67.

Vds MS + 5 $\rm pr$ + 2 man. + bies et not., $\rm px$: 500 F. Frédéric LOZACH, 26, rue des Notestieru, 60630 Dieudonne. Tél. : 44.26.56.42. Vds SMS + 4 Jx, px : 800 F. Pescal JOUADET, 14,

rue Conis Papin, 93170 Bagnolet. Tel.: (18-11 AR OT BR 55 Vds SMS + 7 pt + pist. + 2 man., px * 1 600 F. Vaon ESCALON, 3, ruo Julee Perry, 38100 Gre-noble. Tét. : 76.44.51.50.

Ván SMS + man. + pist. + 7 μ + 1 de Tir, α : 650 F. Nicolan REYES, 112, ruu de Catoy, 33170 Grandignan, Tél. : 56.76.22.41.

Vds MSR + 2 p., px : 500 F ou 4ch. ctre SNN sup. Mario World. David MICHEL, 20, boulevard St Symphorisa, 57050 Longeville-les-Metz.

Vds SMS + 13 jr. + 2 man., pr.: 1 500 F. Nicolas NORARD, 305, rue Marichel Foche, 42153 Riorges, Tél.: 77.70.03.68.

Vris 16 pt MS : 1 190 F à déb. Vris pt MD : Kid C + Surn F; px: 449 F. Leurent SERNE, 7, ptace des Chemps, 42510 Bulbigry, Tél.: 77,27,21,49.

Vds SMS 2 + 2 man. + 8 /x, tbs, px : 900 F. Cyrll NUNEZ, 42, av. Jeen Jaurès, 11110 Coursan, Tél. : 88.33.96.46.

Vds NS 2 + 1 Mart. + 5 jx (Ou frunouropa, Balle out Run, Sonic, etc), px : 1 200 F à déb. Raphilel BRUNET, 9, rue de la Marnohon-Hergies, 59570 Savay, Tol. : 27.66.83.14.

Vds Ghost House, px: 150 F. Pascal PARODIS, Che de la Barra, Cinsarie 62, 63000 Toulon.

Vds MS + 9 jx + man, + pist., px; 1 250 F. Françoia FROMONT, Morance le Treddo, 89480 Ansa. Tél.: 78.43.19.95.

Vds MS + 10 px (Sonic 1, 2) + revues, px: 1 150 F. Samy PLAISANCE, 23, Rès-les-Aca-cies, rue Philippe Mithouand, 78300 Tesson. Tél. : (16-1) 39,14.21.43

Vds 9 px MS à prix intéressant. Jérôme LÉCOR-DER, 4, route de Reviers, 14470 Courseullessur-Mer. Tél.: 31.37.72.47 (ap. 19 h).

Vas SMS + 6 jx + pist., px : 700 F. Michael MARISGAIN, 14, zibée, de la Nive, 64800 Anglet. Tél. : 59.42.27.40.

Vda SMS + 5 jx (Super Kick Off, Joe Montana Football), px : 700 F. Jean-François PETROSMO, 56, av. Doctaur Henri Gout, 11000 Cerces-sonne. Tél. : 68.47.81.42.

Vds SMS 1 + 7 μ + pist, (Sonic 0 D. Dragon), μ x : 1 000 F. Julien MSBA. Tél. : 94.30.51.48.

Vds 8 jx SMS: D. Dragon, Thunder Blade..., 150 F. Jerôme PEBAZ-HECTOR, Les Gar Gresy-sur-Aix, 73100 Aix-les-Br Alx-log-Rains

Vds MS J + 6 jx + pist + man., px: 400 F. Nervé BLONDEAU, 33, chemics des Longaine, 91100 Corbell-Essonne. Fél. : (16-1) 60.88.28.08.

Vds Sonic et Shinobi aur MS et Sonic et Altered Seast MO. Julien et Thibaut FERREIRO, 6, rue Enrysie Dehaysin, 76019 Paris, Tél.: (16-1) 42.40.01.35.

PC ENGINE

Vds lot de 6 jx PC Engina. Px : 400 F. Myriam BERTHOUO, 5. passage dea Camières, 74000 Annecy. Tél. : 60.57.82.88.

Vds Turbo GT + 4 ht. Val. : 3 200 F. Px : 1 950 F. TREGAN 61310 Lisie-sur-Tam. Tél.: 63.40.47.70. (19 h.)

Vds Nec + Quint. * 2 man. + 8 jx (Pc Kid 1, 2; F.M. Tennis; Jacky Chan; Hero Tomna; etc...): 1 800 F. Andráns BESCHNIDT, 8, ev. de Chassin, 64200 Biarritz, Tél.: 59.41.07.19

Vds Ix Neo CGX, CD, Super CD et # SFC, Denis M. Poret, LAI, III av. M. Po TM. : (18.5) 40.50.99.22. 75018

Vds Turbo GT + 4 pt + AC DC, Val. : 3 200 F. Pt 1 950 F à déb. Feblen TREGAM, St Salvy, \$1310 Liste-sur-Yarn, Tét. : 63.40,47.70.

Wits Ix star Nec CD Rom, Populous 200 F. Woode boy 250 F. Linurent DEBARGE, 6, rue Léon Blum, 62710 Gourrières. Tél. : 21.75.66.82.

Vds GT + 3 jx (Hit Theice, R.Type et F1 Circus 91). Px : 1 500 F. Alexandra BORRAS, 24, rue Roger 94700 Tél. : (16.1) 43.98.19.28.

Vds CD Rom 2 + Core Grafx + boltier + câbles Hiri : 1 500 F. Grégory BAUDOUIN, 39, av. de la Convention, 94110 Arcuell. Tél.: (18.1) 48.84.94.08.

Vds PC Engine GT + 4 jx : 1 000 F å déb. Vds jx : 100 F (Circus 92...). Franck JOURSE, 24, rue de Turpenay, 37100 Tours. Tél. : 47.51.34.48.

Vds jx sur PC Engine (Splatter House, F. Soldier... Guilleame NICHOLS, 103, rue du Maréchal Gal-Heni, 14000 Caen, Tél.: 31.74.39.51.

Vds ix Nec : Rock-on, Px : 200 F, Jx MD Gaveres. : 250 F. TBE. Jimmy MASSON, 528, rue Mar-Sembat, 59000 Vieux-Conde cel-Sembat, Tél. : 27.40.44.25.

DIVERS

Vds jx sur Nn: Tachmo NBA, Phalanx, Road Runne, Exhaust 2. Erlo LUCAS, 130, III Fel-dherbe, 59660 Villeneuve d'Ascq. Tát. : 20.33.18.75.

Vás SN the es gar. + 4 μ et AO 29. Px : 1 300 F + port. Patrick LOPEZ, Garrarre Bes, 82440 Resiville. Tál. : 63.93.15.51;

Vds S.Nintendo (be + 3 px + joys: 1 600 F. Jean-Philippe MOUCHET, 2, rts de Vouille, 86440 Migne Auxunces. Tél.: 48.54.15.64.

Vds jx S.Nintendo : Tiny Toons, S.Mario Kart., Px 200 à 300 F. Christophe BENGIST, 2, rue Mouvalsrilla, 81200 Argentan. Tél.: 33.36.61.96.

Super Nintendo + 2 man, + 2 ix + adapt 1 100 F. Bayld NJITOCK, \$5, bd Michelet, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.40.70.89.

Super Nintendo + St. Fight 2 + adapt. + Contra 3 + Castely. Px: 2 500 F. Philippe YESAVIAN, La Camusse, rue Arnould 13011 Eoures Marsellle, Tél. : 91.43.34.39.

Vds Another World 345 fl (lap.) P. of P. : 390 F (lap) Castle. 249 F. C. Mickey 390 F. Sébastien CAS-SEN, 25, rue Lacurie, 17100 Saintes. Tél. : 46.93.83.83.

Vos S.Nes & 4 jx TBE. Px : 1 600 F. Olivier PEREZ NARRN, 12, rue Cascima, 13200 Barriol Aries, Tél. : 90.98.79.69.

Vds St. Fighter 2: 250 F. (USA). Uirleh JACOUOT, Champion, 88000 Epinal. imp. Cote Cha Tél.: 29.35.51.80.

Vds sur S.Nintendo 300 F (neuf) Krusty's Fun House: Jean-Charles Fil.Y, 429, rts de Pesal-cert, 06100 Nice. Tél.: 92.09.94.57.

Vds |x S.Nintendo, St. Fighter 2. Px; 290 F. Michael GUYON, 23, rue de Champdivers, 39500 Motey. Tél.: 84.81.92.73.

Vds adapt. S.Nintendo + Unsquadrun 350 F. Nicolas MAREST, 59, av. de la Grande Conche, 17200 Royan, Tél.; 46.05.58.51.

Vds SNin +5 jx + ad 29 : 2 500 F. MD + 10 jx + 2 joys : 2 500 F. Yves Thys KHEO, 20, av. dit Cholsy, 75013 Paris. 164. : (16-1) 48.71.89.08. As. 21 h 30.

Vds jx SNes, Batman 300 F. Asterix 280 F. SF2 230 F. THT4. Jean-Pierre MICHEL, 18, place Jean-Moulin, 38000 Grenoble. Tdt: 78.54.00.83.

Vds S.Nintendo + Mario Kart + Mario 4 + Zelds 3 + City Boy; 1 400 F. Pierre CAPOTORTO, 6, rue Granet, 03200 Vichy. Tál.: 70.32.05.04.

Vde Ghoul's N Ghosta (SNes) 300 F. Pacland 100 F. Pierre CHADEFAUX, 5, av. Edouard Broz, 25000 Beaancon, Tét.: 31.60.14.25.

Vás sur SNin SF2, Castlev.N, Squadron, Mario 4 325 F pcs. Arnaud ROLET, rue du Roullieux, 21110 Gardia, Tél.: 80.31,53,97.

Vds jr S.Nin US de 200 à 350 F. Starfox, Starvars. TBE. Michael HisBEE, 9, rue de Miromesnil, 75008 Paris. Tél.: (16-1) 42.65.28.86.

Vds S.Nintendo, man. et jx sép. Claude WASCN, 14, rus du Petit Certeron, 85800 La Fenouiller. Tél.: \$1.95.32.37.

Vds S.Nintende Another World: 275 F. Robocop 225 F. St.: 250 F. Vincent LECTEZ, 42, rue de la République, 62450 Bapauree. Tdl.: 21, 73,22,64.

Vás SNes US + SF fl + 2 man. (Ascil Pad) neuf : 1 200 F à déb. Fabrice TARICCO, 77, Corniche Bellevue, 06000 Nice. Tél. : 93.44.30.38.

Vds jx SNes, MD 200 à 300 F. Vds SNes 1 000 F. Philippe CHAUDRIN, 25, av. du PDT Robert Lakota, 91270 Vigneux sur Seine. Tél. : (16-1) 68.42.85.59.

Vds éch. jr. SNin TBE 300 à 400 F. S.Soccer, S.Tennis, FO Zelda 3, Castel 4, S.Aleste, TMHT4. Rémi LALLEMENT, 324, rue de la Charpine, 01000 St Denie lés Bourg. Tél. : 74.21.22.07.

Vds Neo Gno + 3 jx.; M.Lord, Art, 3 counb. + 2 man. + M.Card the : 4 000 F. Guilleume DOS REIS, Mailcorne, 37310 Dolus le Sec. 761; 47.92.16.82.

Vds Sonio, Alien Storm, Rushing Beat, Pilotwings, de 100 à 200 fl. Pferre Catelan, Le Bourg, 38380 Saint Christophe aur Guiers. Tél. : 78.86.06.29.

S.Nintendo + Merio + AD 29 + Area 88. Px: 1 200 F ou éch. ctre Neo Geo avec la SNin + 3 jx. Junite TSAI, 65, rue du Faubourg Saint Deofe, 75010 Paris. 761.; (16-1) 40.22.97.25.

Vds S.Nintindo + 14 jx. Vai.: 5 000 F. Px: 3 500 F. Nicoles GAVET, 20, rue Marcenu, 92170 Vanves. Tél.: (16-1) 48.45.48.20.

Vds SNin + 2 Hits + man. sup. + Cadeaux + emb. Bon ôtat: 1 500 F. Stéphene JALLEZ, 3, rus des Pivolnes, 08000 Charleville-Mezières. Tal. : 24 53 32 26.

Vds ou éch. nbx ju SFC, SNes et SNin. Yannick HOUEE, 29, ev. Henri Barbusse, 94200 kry our Seine. Tél. : (16-1) 48.71.48.04.

Vds sur S.Nin (Franç.) Zeids 3 290 F. Olivier REBIBEAU, 128, rus de 1a Tombe lacoire, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.95.68.12.

Vds ju S.Nintendo: S. Aventure Island, Zelda, Klusty's Fun House. Charles-Henri THIRAULT, 5, av. Beauséjour, 91446 Burre-sur-Yvette. Tél.: (16-1) 84.46.45.09.

Vds jx Snes : Mario IV 150 F. Bubsy 450 F ou ctre NBA Bas. Alban LACHAMBRE, 5, rue du Pré sux Filles, 39206 Saint-Claude. Tél. : 84.45.03.12.

Vds Parodius (jap.), Ranma 1 et 2 + Zeida 3 : 350 F pce. Jean-Baptista FRAISON, 316, nv. de in Gare, 34480 Magales. Tél. : 67.38.23.83.

Vds S.Nintendo + 6 jx (Axeley, SF2, Fatel Fury) 2 100 F. Gérald DRU, 2, rus Ondine, 38360 Sassenage. Tél.: 76.28.54.73.

Sassenage. Tél.: 76.26.54.73. Vds S.Nintendo + Mario 4: 800 F. Jean-Paul

DAMAS, 13, rue du Maréchat Koenig, 77270 Villeparisia. Tél. : (16-1) 84.67.21.49.

Vds jx SFC à 300 F pce (Star Wars, St. Fightar...). Edgar JOADNIM, 11, allée Ste Cécile, 93190 Livry Gergen. Tél. : (18-1) 43.32.75.29.

Vds S.Nintendo + 2 jx + 11 man. + adapt. univ.: 1 200 F. Davy EA, 12, clas du Sytthes, 95800 Cergy. Tél.: (16-1) 30.38.08.69.

Vds jr SNes, SFC, S.Nintendo de 100 à 300 F. Sébastien RABATEL, 2, rue Georges Lyvet, 69200 Venissieux. Tél.: 78.70.24.22. Jx pour S.Nes : A. World, Axeley, Basket, etc. Christophe SCARTON, 22, clea du Malaga la Plaetade, 13340 Rognac. Tél. : 42.87.53.02.

Vds S.Nintendo + St. Fight 2. Px: 600 F. Patrick GAZAGNOLES, 314, rue Paul Bert, 60003 Lyon. 146 - 78 53 35 81.

S.Nintendo + adapt. AD29 + 2 mun. + St. Fighter 2 et Joe and Mac: 1 290 f. Romain GAUSERT, cidex 1112, 71390 Montagny los Buoy. 761: 36:32.05.38.

Vds jx MD (Flash back) et SNes (Sharfox) Px bes. Anthony DOHAN, 9 bis, villa Salet Mandé, 75012 Paris. Tél.: (16-1) 43.45.95.40.

Vds SNintendo + 8 jx + Game Genie à 2 000 F. Sylvain PECOT, 10, La Rebiotte, 13540 Payricard. Tél. : 42.92.03.63.

Vds Contra 3 (jap.) et Zelda 3 (US.) : 300 F pce + port. Christophe BENOIST, 2, rue Mauvaleville, 61200 Argentan. Tél. : 33,36,61,96,

Vds SNes + Nintendo Scope + S.Tennis + 3 poignées: 1 000 F. Patrice PAJARES, 56, rue Archerena, 75019 Paris. Tél.: (16-1) 40.35.55.12.

Vds ou éch. SNes + 2 man. + AD29 + 5 jx: 1 900 F à déb. ou ctre Neo Geo + 1 man. + 1 jeu. Farid TALMA, 2, aliée EmBe Zota, 91300 Minesy. Tél.: (16-1) 60.11.54.56.

Vde jx S.Nintendo à bas px. F-Zero, Axelay, Valle, etc. Yennick SAMOUNADSING, 29/9, bil du Manichal Vaillant, 59000 Lille, Tél.; 20.52,62,95.

Vda jx SNin (SFII 300 F; Zelda 350 F; Mickey 400 F.) Gaetan LOBASCIO, Montmartel, 38430 Molrans. Yél. : 78.35.50.63.

Vds jx SFC, Batman 450 F. Sonic Blaetman 450 F. Tiny Toons 400 F. World (US) 450 F. Reynald LEPLANQUAIS, 14, rue Brenu, 92230 Gennevil-Bers. Tél. : (16-1) 47.91.43.62

Vás Bart's NightMare. Val.: 520 F. Fx: 250 F. Christophe RENAUD, 14, rue Mabille, 51000 Chalons. Tél.: 26.64.48.31.

Vds sur SNes franç. S.Mario Kart: 250 F. Willy Wolft, 70, av. Aristide Brissed, 92120 Mentrouge. Tél.: (16-1) 42.53.73.54.

Vds Jx S.Nin: Mario World III S.Tennis ou éch. Michael GOLDSTEIN, 2, squaru des Plaideurs, 77186 Noisiel. Tél.: (18-1) 80.17.93.68.

Vds SNes + adapt. + 5 pt: 1800 F. Sandy Klinowski, 22, rue des Peopliers, 08110 Btagny. Tél.: 24.27.44.29.

Vds Blades Dudes sur Nes: 200 F, Sonic 2 sur MD: 300 F. Ach. S.Mintendo + Bl. Fighter 2 + 2 man.: 590 F maxi. Sébastien TRIPOSI, Chef-Lieu, 74930 Scientrier. Tél.: 50.25.58.71. Ac. 16 b.

Vds S.Nintendo + adept. + 4 jx. Bon prix. Jeen-Paul PESCHET, CES, Gatherine de Vivonne, 78120 Rambouillet. Tél.: (18-1) 34.84 (20.5)

Vds SN + 1 jeu: Star Fox, Star Wars, SF2... + AD29: 3 750 F. Annie DUPOURNEAUD, 16 a, rue des 3 Moules, 42100 St Etienne. Tdl.: 77.58.11.90.

Vás sur Sféin franç, Mario Kart, Zeida 3 : 200 F pce, Frédéric MDREL, chemia des Prús la Prade, 33650 Saint Médant d'Eyrans.

Vds S.Nintendo: 3 jr. (F.Zora, S.Aleste, SF2). Px: 1 100 F. Járôme FOATELLI, 194, rue Vallat Meleon, 34400 Lunel-Viel. Tél.: 67.61.74.96.

Vds sur S.Nintendo Street Fighter II: 400 F. F-Zero: 350 F. Xavier FONTBONNE, Hummonu de St Memert, 38138 Les Côtes d'Arey. 761.: 74.56.91.80.

Vds (x S.Nes : Mickey US + Adapt S.Nin. Px : 649 F. Dorisin PIN, Les Côteaux, 28120 Montmeyran. Tél. : 75.59.39.50.

Vds SNintendo + 2 jx + 2 man. + adapt. : 950 F à déb. Julien LECETRE, 10, ev. de Verzy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 44.09.94.90.

Vds S.Nes + S.Soccer + Mario Kart ss gar. + Nes + 1 jeu : 1 500 F. Igal CABALO, 4, allde lphigénio, 77186 Noisiel. Yél. : (16-1) 60.17-93.42.

Vds S.Nintendo + 2 man. + Péritel + Adapt. univ. + 3 jx : 1 200 F. Frédéric Ziegler, 17, rue Varet, 75015 Paris. Tél. : (18-1) 45,58,01.73.

Vds sur S.Nes (ISSA) St. Fightor, neuf. Ph : 350 F. Pascal BARLDY, 68 bis, av. Patton, 54800 Jarny. Tél. : 82.33.12.51.

Vds SNin + Mario 4 + SF2 + Pilotwings + Zelda 3. Px à déb. Sylvain MEYER, 6, rte de St Nicoles, 54210 Azetot. Tét.: 83.48.74.02. Ap. 18 h.

Vds NFR.PA Hockey 93 sur SNes (neuf). Fr : 300 F. Nicolas DESCABANNES, 20, rue des Fontaines, 27220 Saint André de l'Eure. Tél. : 32.37.59.87.

Vds SNes 1 000 F + 1 jeu Axalay. **Lionel BINI,** Lou Mistralet, 83600 Frejus. Tél. : 94.52.39.55. Vds jx SFC et SNes 250 à 300 F. (Ken6, Dudge Ball...) Christophe RAGNEAU, 4, roe Auseime Payen, 75016 Peris. Tél. : (16-1) 43.06.53.88.

Vds S.Star Wars (US): 400 F et Zeida 3: 300 F. Gilles COSTE, Seint Laurent d'Agny le Clair, 68440 Mormont. Tél.: 78.48.72.01.

Vds SNin + jx (Star Wars, Tiny Toonsia). Val.: 4 870 F. Pii: 3 000 F. Laurent LARMUSIAUX, 10, rise de la Privoyance, 69100 Villeurbanne. 744 - 78 84 01 92

Vos S.Nintendo + Mickey + Axelay + Adpat. Px: 1 000 F. Grégori FIACRE, La Caulière, 83910 Pourrières. Tél.: 94.78.43.54.

Vds jr S.Nintendo, SFC, Nes. Jerôme KLEIN, 7, allée du Mont Conis, 54280 Seichamps. Tál. - 82 33 10 Af.

Vds Fatal Fury 350 F ou ach. 0872 400 F sur SPC. Xayler FlüRLETTA, Lit Moulin Villette Devlenne, 38200 Vienne. Tél.: 74.57.98.96.

Vds jx S.Nes : Ranma 2 800 F. Zeida 3, Jerry Boy 300 F pcs. Pierre MARCHANDISE, 278, av. de Brigode, 59650 Villemanue d'Asoq. T41, : 20.91.38.92.

Vds S.Nimbendo + Action Rertay + SF II + Valkem + Mario Kart. Px : 1 300 F. Arthur SROC, 32, rus Arc Meresu, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 46.34.09.05.

Vds SNin ++ 5 jx (SF2, Contra, Azelay...) 2 000 F ou sép. Thiorry ACHARD, Les Faysses, 84500 Mémerbes. Tél.: 90.72,22.76.

Vds clavier Alari 520 STF bon état + joys + 65 claks. Yann VINCENT, 27, rue Pierre-Joseph Colin, 44100 Nantes. Tél.: 40.58.13.10.

Vds (x SNIn : Probotector, Yiny Toon (jap.), Tortue 97. Piz: 400 F. Julien DELEAU, 623, rue des Provençales, 84000 Avignon. Tél. : 90.88.48.52.

Vds jx SNes: Aleste, Dragon's Lair, Acrimiser, Out of World...Fabrice Ménaché, 37, ev. Paul Claudel, 91250 Saint-Germain-lee-Corbell. Tál.: (16-1) 60.75.42.79.

Vds 24 jx sur S.Nintendo: 3 500 F. Patrice SCHALK, 1, ris du Corbell, 91180 St Germain lee Arpajons. Tél.: (16-1) 64-90-88.37.

Vde Zelda 3 (franc.) the et St. Fighter II the (USA): 300 F. Yan JOLIVET, 19, chemin du Manoir, 41400 Bourré. Tél.: 54.32.48.18.

Vds sur S.Nintendo: Castle, W, S.Aleste, S.Ghoul's, Zelda 3: 250 F pce. Olivier FALCOZ, 47, rae Rossini, 00000 Nice. Tél.: 93.88.83.07.

Vds SNin + SFII + Zeida 3 : 1 400 F. Amaury MINETTI, Quartier St Pons, 63830 Figanières. Töl. : 94.67.97.82.

S.Nin complète + 7 jx : 2 500 F. Ech. che Nea Geo + jx + man. Armand COET, 837, rue de Charette, 56226 Lecelles. Tél. : 27.48.11.71.

Vds S.Nes + 13 jx import et officiels avec AD 29. David MIART, 15, av. du Maréchal Juln, 06250 Mougins, Tél. ; 83.90.08.29.

Vds Castely. 4 (S.Nin) + Another World (S.Nes). Faire offre. David PERROT, 11, place Serzu-court, 18000 Bourges. Tél.: 48.25.83.02.

Vds jr SNin, R-Type 350 F, Addams Family 450 F ou 650 F (es 2. Alain FAURE, La Chaise Diou, 43160 Les Violettes. Tél. : 71.00.02.14 MR.

Vds S.Nintando + 1 jeu: 900 F. MD + 1 jeu: 700 F ou 1 500 F. Albert LY, 19, rue du 14 Juliel, 99100 Villeurbanne. Tél.: 78.03.84.10.

Vds jx SNin, F-Zero, Zelda 3, S.Soccer, Contra 3, US. Febrico REY, 11, rue du Manichal Juin, 60330 Meyzieu. Tél.: 75.31.60.52.

Vds S.Nes + St. Fighter 2 + Mario Kart + Simpsons 2 300 F à déb. Jean-Baptiste GRAVE-LINE. Tél. : 21.30.77.85.

Vds S.Nintendo Rival Turf, S.Mario, Squadron. Maxence MARTIGNON, 54, rue St Maximin, 00003 Lyon. Tél.: 72.33.00.47.

Vds S.Nintends + S.Mario World, S.Adv. Island, Another World, F.Zero: 500 F. Alice SENECHAL, 28, av. de la Batte, 41000 Blois. 741 - 54.2 34.22

Vds S.Nirtendo + 3 jx (St. Fighter 2, Mario Kart) 1 200 F à déb. Christophe SANCHEZ, 5, Imp. Girard, 13007 Marveille. Tél.: 91.59.46.12,

Vás S.Nintendo + PilotWings, S.Adv. Island: 1.400 F à déb. Akram RACHIDI, El allée des Sabless, 78570 Villennes-sur-Solns. Tál.: (16-1) 39.75-93.45.

 $\begin{array}{lll} \mbox{Vds SNes} + j_X + \mbox{Auto Fire} + \mbox{Action Replay:} \\ 3\,500\,F. \, \mbox{Ech. ctre} \, \mbox{Neo Geo} + j_X + \mbox{man.} \, \mbox{Renaud} \\ \mbox{DOMELE, 14, rue Jean Plomio, 10400 Pont our} \\ \mbox{Seine.} \, \, \mbox{Tdl.} : 25.24.49.67. \end{array}$

Vás Star Fox, Batman, Returns, S.Tennis, Hervé SCHOBERT, ris de Boulay, 57880 Ham sous Varsberg, Tél.: 87.82.18.24. Ap. 19 h. Vds S.Mintendo + Action Replay + Mario Kart + Valken + SFIL Fix: 1 300 F. Vds jx GB. Arthur BROC, 32, rue Archereau, 75019 Paris. Tél.: (18-1) 40.34.99.03.

Vás S.Nán ss gar. + 2 joys + 9 jx : 3 500 F. Ech. ctre Não Geo + Jx. Antoine VAN ISECHEM, 36, rue Carot, 59500 Dauai. Tél. : 27.97.06.78.

Vds jx SNes: Another World 380 F. Scope 6: 390 F. Christophe PONSEEL, 160, rus de Dunkerque, 62500 Saint Omer. 761: 21.38.09.43.

Vás sur S.Nintendo: Mario 4. Px: 250 F pcs. Julian LE GUEN, 7, rue Françoise d'Araboise, 58000 Vannes, Tél.: 97.40.51,72.

Vás ou éch. Star War, Road Rumer 350 F à 400 F. Addams, Pilotwing 300 F. Karl MARLIOT, 6, esplanade Rémi Pellet, 51100 Reims. Tál: :26,09.40.0s.

Vds S.Nes (Iranc.) + 9 jx + 3 man. + III: 1 SFC adapt. Px: 3 000 F. Luciano OSPINA FORTES, 9, rue Mederio Charot, 77120 Coulommiera. Tél.: (16-1) 84.75.14.99.

Vds S.Mario World (SFC) 200 F. Zelda 3 (SNes) 300 F. Gilles LECURU, 4, rue Daniel Fery, 93700 Drancy. Tél.: (16-1) 48.30.56.01.

Vds S.Nin + SF2 + Mario Kart + AD29 qu éch. ctre GT. Slimen KOUACHI, 20, rue de Verdun,

Ach. Neo Geo + 2 |x : 2 500 F. Vds SNes + 4 |x vt AD29. Julien BENEZET, Haras de la Cour Méautrie, 14340 Rumsenil. Tél. : 31.63.18.45.

Vds S.Mintendo 1 000 F. + Jx : 250 F. + Action Replay : 300 F. Pierre-Oscar FAYARD, Le Boncardot, 42520 SI Pierre de Bourf. Tél. : 74.87.12.18.

Vde Ell Fighter 2 et S.Mario Kart 200 F. Vds Jr GB 100 F pcs. Philippe NAL, 1, Imp. Les Malines, 91090 Lisses. Tél.: (18-1) 60.86.23.25.

Vda ja S.Nintendo. Johann DELATTRE, 15, rue Neuve, 95490 Vaureal, Tél.: (15-1) 34.43.83.49.

Vós ou éch. jr SNes: Zelda 3 300 F. Jean-Charles FOURMEREAU, Keristes, 58400 Ploemel. Tél.: 97.58.71.01.

Vds RushinBeast 300 F. Jx GG: Mickey, Halip Wars 300 F. Julien BOUKHORS, 57, rue Eglenger, 76016 Paris, Tél.: (18-1) 40,71,83,00.

Vds SNin + Star Fox + St. Fighter II + Tortues N: 1 900 F. Boris TRONC, 1, rue José Maria de Heredia, 77340 Pontauli Combault. Tél.: (16-1) 64 40 90 77



NOTATION

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.

CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable. DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera. NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé).

CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au ioueur? Etc.

GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés. les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les olus importants.

MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en luimême, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. À-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bipbip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour. INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!



PREVIEWS

Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

EDITEUR: SEGA DISTRIBUTEUR: SEGA

DISPONIBILITE: SEPT. JAPON PRIX: D

> **PLATES-FORMES** 1 JOUEUR **CONTROLE: PARFAIT** DIFFICULTE: MOYENNE **NIVEAU DE DIFFICULTE: 1** CONTINUE: OUI

PRESENTATION

L'intro animée a l'avantage d'être très rapidel

GRAPHISMES

90%

Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

ANIMATION

Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

MUSIQUE

96%

Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

BRUITAGES

Marrants et très diversifiés!

DUREE DE VIE

88%

Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

JOUABILITE

No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

Des heures de bonheur en perspectivel J'achète!

NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20. 90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Mega Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.

80-90 (16-18): un très très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre. 45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un ieu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent. 30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vousmême en cas de déception. Ze Killer n'est pas loin.

12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!

12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES



MEGA HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!



CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

Chez GAME'S, nos vendeurs sont soumis aux plus rudes tests. C'est pourquoi ils connaissent les jeux mieux que personne.

PARLY 2

Centre commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2

Centre commercial Tél. 34 65 18 81

CERGY 3

Centre commercial Les 3 Fontaines Tél. 30 75 95 42

ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

LA PART-DIEU

Centre commercial Tél. 78 62 70 30

7, Boulevard Kennedy Tél. 93 22 55 21

LILLE

Grand Place Tél. 20 13 92 92

GENEVE

VAL THOIRY Centre commercial Tél. 50 20 86 06



LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

